DICIEMBRE DE 2025
25

CuCo
CUADERNOS DE CÓMIC

DICIEMBRE DE 2025
25
CuCo
Cuadernos de Cómic

DIRECCIÓN

Gerardo Vilches Fuentes (Universidad Europea)

Francisco Sáez de Adana (Instituto Franklin/Universidad de Alcalá)

EDITORAS/ES

Octavio Beares San Martín (Investigador independiente)

Sofía Díaz Sánchez (Universidad Complutense de Madrid)

Andrea Hormachea Ocaña (Universidad Autónoma de Madrid)

Elena Pérez Elena (Investigadora independiente)

COMITÉ EDITORIAL

Viviane Alary (Universidad Clermont Auvergne)

Roberto Bartual Moreno (Universidad de Valladolid)

Isabelle Touton (Université Bordeaux Montaigne)

Enrique del Rey Cabero (Universidad de Alcalá)

Laura Vazquez (CONICET, Universidad de Buenos Aires)

EQUIPO TÉCNICO

Maquetación Verónica Keim

Corrección Sofía Sánchez Díaz

DICIEMBRE DE 2025
25
CuCo
Cuadernos de Cómic

COMITÉ CIENTÍFICO

María Abellán (Universidad de Murcia)

Antonio Altarriba (Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea)

Irene Costa (Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea)

Raquel Crisóstomo (Universitat Pompeu Fabra)

Amadeo Gandolfo (Universidad de Buenos Aires-CONICET)

Julio Andrés Gracia Lana (Universidad de Zaragoza)

Gino Frezza (Università degli Studi di Salerno)

Elisa G. McCausland (Universidad Complutense de Madrid)

Pepo Pérez (Juan Carlos Pérez García) (Universidad de Málaga)

Ivan Pintor Iranzo (Universitat Pompeu Fabra)

Álvaro M. Pons Moreno (Universitat de València)

Ivan Rodrigues Martin (Universidade Federal de São Paulo)

Pablo Turnes (Universidad de Buenos Aires-CONICET)

Rubén Varillas (Universidad de Salamanca)

Óscar Gual Boronat *In Memoriam*

www.cuadernosdecomic.com

Imagen del logo creada por Bernardo Pazó a partir de dibujo original: © Evans, A. H. *Birds*. New York, NY: The Macmillan Company, 1900.

Los textos son © de sus autores. Se permite la cita de los mismos pero no su modificación; en todo caso deberá citarse a su autor y a esta publicación como su fuente.

Las imágenes son © de sus autores y como tal se reconocen sus derechos. La utilización de imágenes es únicamente a modo informativo y complementario.

Editorial

Cerramos el año con este número en el que nos complace comunicar la grata noticia de que *CuCo, Cuadernos de Cómic* ha sido evaluado positivamente en la reciente 9.ª edición del Proceso de Evaluación de la Calidad Editorial y Científica de Revistas Académicas 2025 de FECYT, de manera que obtiene su Sello de Calidad. La obtención de este sello supone el reconocimiento a la trayectoria de *CuCo, Cuadernos de Cómic* y a los esfuerzos realizados para alcanzar los estándares de calidad de FECYT. Queremos aprovechar desde el Consejo Editorial de la revista para agradecer su trabajo a autores/as, revisores/as y miembros del Comité Editorial y Comité Científico, así como al personal de la Editorial Universidad Alcalá, sin quienes no sería posible la existencia de *CuCo*.

En lo que respecta a este número, al ser el último de año, dedicamos contenido principal del último número a un dosier, en este caso bajo el título «Pieles de imágenes: memoria, experiencias y contracolonialidad en los cómics indígenas en las Américas», un dosier necesario para poner de manifiesto la producción de cómic indígena en América que, muchas veces, no sale a la superficie ahogada por propuestas más hegemónicas bajo la coordinación de Ivan Lima Gomes y Maria da Conceição Francisca Pires. En este dosier nos encontramos los siguientes trabajos: en primer lugar, Javiera Irribarren presenta «La consolidación del cómic especulativo con representaciones indígenas en Chile: una periodización entre 1996 y 2022»; Márcio dos Santos Rodrigues firma «Tamba y la reinvención de lo indígena: historietistas brasileños en diálogo con el mercado europeo»; Karoline Caetano Brito nos presenta «El protagonismo femenino y la reanudación de los tupinambás de la Serra do Padeiro»; y, finalmente, Fabiana Oliveira Gillet es la autora de «Decolonialidad en los cómics de una artista visual de Pará». Completa el dosier la entrevista de Maria da Conceição Francisca Pires a la dibujante, guionista e ilustradora de cómics Tai.

El número se completa con los artículos «Gentes, violencias y paisajes olvidados. Relatos gráficos multimodales a través de África en *El cielo en la cabeza*» de David García-Reyes, y «Fernando de Felipe: una firma personal durante los años noventa» de Julio A. Gracia Lana y con una entrevista a Michel Matly por parte de Jesús Gisbert. Todo ello acompañado, como siempre, de la sección CuCoCrítica, en la que incluimos tres reseñas: la primera del libro *El superhéroe de las mil caras* de Enric Ros, realizada por Roberto Bartual; la segunda sobre *El cómic y las artes. Acercamientos interdisciplinares*, libro colectivo coordinado por Enrique del Rey Cabero y José Antonio Morlesín Mellado, cuya reseña realiza Elena Masarah; y la tercera dedicada a la obra *Aulas, historietas y TIC: el cómic como recurso transversal en la enseñanza universitaria. Un enfoque multidisciplinar desde la Historia, Lengua y Matemáticas*, coordinada por Francisco Javier Rubio Muñoz que reseña David Fernández de Arriba. Como siempre, un número con una gran variedad de contenidos, que esperamos que sean del agrado de los lectores.

El Consejo Editorial

Índice

CuCoDosier

Introducción: Pieles de imágenes: memoria, experiencias y contracolonialidad en los cómics indígenas en las Américas.
Ivan Lima Gomes y Maria da Conceição Francisca Pires ____ 8

La consolidación del cómic especulativo con representaciones indígenas en Chile: una periodización entre 1996 y 2022.
Javiera Irribarren ____ 13

Tamba y la reinvención de lo indígena: historietistas brasileños en diálogo con el mercado europeo.
Márcio dos Santos Rodrigues ____ 42

El protagonismo femenino y la reanudación de los tupinambás de la Serra do Padeiro.
Karoline Caetano Brito ____ 68

Decolonialidad en los cómics de una artista visual de Pará.
Fabiana Oliveira Gillet ____ 88

Entrevista con la dibujante, guionista e ilustradora de cómics Tai.
Maria da Conceição Francisca Pires ____ 111

CuCoEstudio

Gentes, violencias y paisajes olvidados. Relatos gráficos multimodales a través de África en *El cielo en la cabeza*.
David García-Reyes ____ 129

Fernando de Felipe: una firma personal durante los años noventa.
Julio A. Gracia Lana ____ 153

CuCoEntrevista

Conversación con Michel Matly.
Jesús Gisbert ____ 182

CuCoCrítica

El superhéroe de las mil caras.
Roberto Bartual 199

El cómic y las artes. Acercamientos interdisciplinares.
Elena Masarah 205

Aulas, historietas y TIC: el cómic como recurso transversal en la enseñanza universitaria. Un enfoque multidisciplinar desde la Historia, Lengua y Matemáticas.
David Fernández de Arriba 210

CuCoDosier

Introducción. Pieles de imágenes: memoria, experiencias y contracolonialidad en los cómics indígenas en las Américas

Introduction. Skins of images: memory, experiences and countercoloniality in indigenous comics in America

Ivan Lima Gomes

Universidad Federal de Goias

Maria da Conceição Francisca Pires

Universidad Federal del Estado de Río de Janeiro

Ivan Lima Gomes es doctor en Historia (PPGH-UFF) y es Profesor Adjunto de la Facultad de Historia de la Universidad Federal de Goias. Su tesis doctoral fue laureada con el Prémio HQ Mix (mejor tesis doctoral sobre cómics en 2015). Es autor de libros y artículos sobre cómics, edición y política en América Latina. Es investigador CNPq (Beca Produtividad), donde desarrolla un proyecto de investigación sobre la cultura de los cómics en América Latina entre las décadas de 1960 y 1970. Es investigador Fapeg (Pró-Licenciatura), dedicado a la reflexión sobre la enseñanza de la historia a través de los cómics.

Maria da Conceição Francisca Pires es doctora en Historia y Profesora Asociada en la Escuela de Historia y en el Programa de Posgrado en Historia de la Universidad Federal del Estado de Río de Janeiro (UNIRIO). Coordina el Proyecto «Cómic y Humor Gráfico producido por Mujeres (1990–2020)» con sede en UNIRIO y que cuenta con apoyo financiero de la Fundación Carlos Chagas Filho para el Apoyo a la Investigación del Estado de Río de Janeiro (APQ1-FAPERJ), y UNIRIO, Programa de Investigación en Productividad Unirio (PPQ-UNIRIO).

DOI: 10.37536/cuco.2025.25.3305

En su obra seminal *Understanding Comics*, Scott McCloud examina cómo el cómic constituye una forma expresiva gráfica que resiste a las clasificaciones y categorizaciones apresuradas. De manera algo rara, McCloud procura profundizar en las razones por las cuales continuamos leyendo imágenes secuenciales desde hace siglos a partir del análisis de un «manuscrito en imagen precolombino» de 1519[1]. Este gesto resulta particularmente sugerente, pues señala un campo fecundo de posibilidades para el diálogo entre las teorías del cómic y los estudios visuales y arqueológicos.

Reconocer la producción indígena como algo que ha quedado al margen de los estudios hegemónicos de historia de la edición y de lo visual —¡incluso de los propios estudios sobre cómic!— no implica únicamente afirmar que la teoría del cómic debe asumir su condición indisciplinada[2] y atender a la rica diversidad de los mundos indígenas americanos. Más allá de ello, esta discusión nos convoca a enfrentar los propios límites epistemológicos del campo. En este sentido, quizá se trate menos de incorporar un códice mesoamericano como parte de una protohistoria del cómic mundial y más de avanzar hacia una auténtica «indianización» del cómic[3].

Esta es la propuesta que orientó la edición de este dosier. Los debates contemporáneos surgidos de la crítica a la colonización epistémica han producido un profundo cuestionamiento de las premisas que sostienen las bases del conocimiento occidental. Lejos de circunscribirse a los ámbitos político e intelectual, tales reflexiones se extienden también a las prácticas artísticas contemporáneas. El cómic no solo se afirma como un dispositivo eficaz para la elaboración de perspectivas originales y críticas respecto de la «colonialidad» del saber, sino que también contribuye a la circulación de conocimientos ancestrales vinculados a las culturas y trayectorias de grupos históricamente excluidos y silenciados, como los indígenas. Al exigir una experiencia de lectura que articule significados y establezca diálogos en un circuito de imágenes, el cómic comparte una experiencia y la vuelve colectiva. De este modo, constituyen una vía posible para afirmar la agencia subalterna y cuestionar políticas de olvido, estigmatización y reproducción de estereotipos.

El dosier se inspira en los aportes de Davi Kopenawa presentados en *A queda do céu,* que originalmente publicado en francés bajo el título *La chute du ciel. Paroles d'un chaman yanomami*. En esta obra, el pensador y chamán de los indígenas yanomami formula, desde un conjunto de diálogos con el antropólogo francés Bruce Albert, una crítica epistemológica profunda al modo occidental de conocer el mundo. Esta se hace evidente en la tensión que se establece desde las primeras elucubraciones alrededor de la obra. Kopenawa parte de la

[1] McCloud, Scott. *Understanding Comics*: *The Invisible Art*. New York, Harper Perennial, 1993, pp. 10–11.

[2] Hatfield, Charles. «Indiscipline, or, The Condition of Comics Studies», en *Transatlantica*, vol. 1 (2010). Disponible en http://journals.openedition.org/transatlantica/4933

[3] Wrobel, Jasmin. «Nepantlera, Amidst the Cracks. Shifting Concepts in Gloria Anzaldúa's Border/Body Thinking and Their Potential for Comics Studies», en *Helix*, n.º 2 (2025), pp. 9-38; Chakrabarty, Dipesh. *Provincializing Europe*: *Postcolonial Thought and Historical Difference*. New Jersey, Princeton University Press, 2007.

tradición de saberes establecidos desde la memoria y la corporalidad. Prontamente Kopenawa pide a Albert que «si quieres tomar mis palabras, no las destruyas. Son las palabras de Omama y de los xapiri. Dibújalas primero en pieles de imágenes, luego míralas mucho. Entonces pensarás: "¡Haixopë! ¡Esta es la historia de los espíritus!"»[4]. Las «pieles de imágenes» a las que se refiere Kopenawa son los soportes materiales con escrituras e ilustraciones que dependen los occidentales blancos para la preservación de su memoria. Eso enmarca una diferencia con relación a los pueblos yanomami, cuya inscripción del pasado no demanda un registro escrito, sino que se hace imagen e imaginación:

> Estas imágenes [de sueños] vuelven una y otra vez a nuestro pensamiento y siempre igual de claras. Las palabras de los espíritus que las acompañan también permanecen en nuestro interior. Nunca se pierden. Son nuestra historia. A partir de ellas, podemos pensar correctamente. Por eso digo que nuestro pensamiento es parecido a las pieles de imágenes en las que los blancos conservan los dibujos de los discursos de sus mayores[5].

Sin embargo, Kopenawa reconoce la importancia de las «pieles de imágenes» para la causa de los pueblos indígenas y desea «que se dividieran y se propagaran muy lejos para que se escucharan de verdad»[6]. Materialidad, memoria y la fragmentación del dibujo nos ponen cerca de los cómics. Si asumimos la historieta como un soporte de lectura de imágenes en fragmentos, puede ser un medio importante para la construcción de perspectivas críticas hacia la comprensión de otros modos de existir.

Los artículos que integran el dosier discuten la presencia indígena en el continente americano, desde contextos como el canadiense, el chileno y el brasileño. Lejos de cubrir toda la diversidad de los mundos indígenas americanos, el dosier buscó poner en relieve la agencia indígena para expresar la diversidad de perspectivas y prácticas alrededor de los cómics. Si la lectura de cómics puede evidenciar tradiciones olvidadas y silenciadas, incluso amplificar el debate público sobre políticas de memoria y justicia hacia la población indígena, igualmente destacar los distintos modos de presencia indígena en las historietas es reconocer el rol de los cómics cómo un medio rico, democrático y sencillo para narrar experiencias.

Este dosier reúne investigaciones que destacan la condición de expresión masiva de los cómics en la producción de bienes simbólicos y su carácter de objeto político y cultural que afirma la agencia indígena. Los artículos que lo integran examinan cómics y artistas que, al oponerse a las imágenes hegemónicas que han sustentado históricamente el proyecto de dominación colonial, se orientan al proceso de resignificación de esas imágenes, memorias y experiencias históricas indígenas a través del medio del cómic. Tal como sugiere Jessica Rutheford en su análisis de *Zotz* de Daniel Parada, el cómic puede constituirse en un archi-

[4] Kopenawa, David y Albert, Bruce. *A queda do céu*. São Paulo, Companhia das Letras, 2015, p. 64.

[5] *Ibid.*, p. 466.

[6] *Ibid.*, p. 64.

vo alternativo que descentra el discurso colonial y propone otra forma de narrar la historia desde una perspectiva decolonial[7].

El artículo de Javiera Irribarren Ortiz contribuye con una mirada fundamental para la historia del cómic chileno al proponer una periodización desde las representaciones indígenas. Dicha periodización permite comprender cómo estas historietas articulan imaginarios indígenas con géneros especulativos tales como ciencia ficción, terror y ficción histórica, por mencionar solo algunos. El artículo sostiene que tales obras funcionan como «objetos liminales» que dialogan con tradiciones globales anglosajona, franco-belga y japonesa del cómic mientras reconfiguran la identidad nacional, incorporando perspectivas indígenas mapuche, aymara, rapa nui y selk'nam. El análisis sostiene que factores como la expansión editorial y las políticas estatales contribuyeron para afirmar un circuito donde dichos cómics recuperan memorias indígenas y proyectan nuevas formas de agencia y justicia étnico-racial en el Chile contemporáneo. Sin embargo, el artículo sugiere que el «fallido proceso constitucional» de 2023 y el giro conservador posterior tuvieron un impacto en la producción de cómics, tanto los centrados en temáticas indígenas como los vinculados a propuestas contraculturales, y sugiere las posibilidades de los webcómics para promover un nuevo ciclo de producción cultural.

El artículo de Karoline Caetano Brito examina en profundidad el cómic *Os donos da terra*, discutiendo cómo la obra —concebida por autores indígenas y no indígenas— articula siete narraciones que visibilizan las luchas históricas y contemporáneas del pueblo tupinambá de la Serra do Padeiro, Brasil, especialmente en el marco de los procesos de «reanudación» territorial y de reconstrucción de memorias ancestrales. La autora subraya que el cómic no solo denuncia la violencia estructural derivada del contacto colonial y del saqueo de los territorios originarios, sino que también resalta la centralidad de la tierra en la cosmovisión indígena como espacio vital, político y pedagógico, transmisor de saberes fundamentales para el «buen vivir». Asimismo, el texto destaca la preeminencia femenina en estas narrativas, poniendo de manifiesto tanto su papel decisivo en la vida comunitaria y en los frentes de lucha política como la interseccionalidad de las opresiones que enfrentan las mujeres indígenas por razones de género, etnicidad y desigualdad económica. El artículo muestra cómo el cómic constituye un dispositivo que resignifica memorias, denuncia violencias y afirma, desde una clave interseccional, la agencia indígena femenina en la defensa de los territorios y en la preservación de conocimientos ancestrales.

El cómic como un espacio de disputa simbólica, donde múltiples agentes intervienen en el discurso sobre comunidades indígenas, también lo postula Márcio Dos Santos Rodrigues. Su artículo analiza la serie *Tamba*, creada a finales de los años ochenta por Júlio Emílio Braz y Mozart Couto como un caso paradigmático de la circulación transnacional de historietas brasileñas en diálogo con el mercado europeo, particularmente a través de la mediación de

[7] Rutheford, Jessica. «Visualizing an Alternate Mesoamerican Archive: Daniel Parada's Comic Series *Zotz* in Historical Perspective», en Aldama, Frederick Luis (coord.). *Graphic indigeneity: comics in the Americas and Australasia*. Jackson, University Press of Mississipi, 2020, pp. 168-180.

la agencia belga Commu. Desde un énfasis en las mediaciones editoriales, el artículo examina cómo la obra construye representaciones de lo indígena mediante una combinación de referencias amazónicas, leyendas del folclore de distintas regiones de Brasil y anacronismos narrativos que responden menos a la fidelidad etnográfica que a las expectativas de un público juvenil extranjero. El análisis muestra que, si bien la serie reproduce estereotipos y procesos de «exotización» propios de una mirada colonizada, igualmente «ha explorado las culturas indígenas no solo como una herencia que representar, sino como material narrativo capaz de estructurar mundos gráficos complejos, donde el humor, el miedo y la fascinación se entrelazan en torno a lo originario».

Desde una perspectiva «decolonial», Fabiana Oliveira Gillet examina en su artículo el «artivismo», o sea, la fusión entre el arte y el activismo político en la producción gráfica de Tai, dibujante de cómics y comunicadora indígena de Pará (Brasil). Su objetivo es mostrar cómo la comunicación narrativa y visual utilizada por Tai reformula el imaginario amazónico y, al mismo tiempo, cuestiona los discursos de la «colonialidad». Para ese estudio exploratorio, Gillet seleccionó dos tiras y una ilustración publicadas en la página de la dibujante en Instagram, donde expresa su postura política y activista indígena y maneja diversos recursos visuales y lingüísticos para construir una estética decolonial, que se opone y confronta las formas coloniales de ver y acercarse a la Amazonia y sus sujetos.

La entrevista realizada por Maria da Conceição Francisca Pires con la «artivista» Tai completa este dosier. Creemos que es esencial compartir con el público lector su trayectoria, ideas, colaboraciones, referencias y proyectos, dado su papel incisivo en este proceso de afirmación de la identidad y cultura indígenas y amazónicas. A su modo, poner en relieve su actuación en el mundo del cómic en Brasil también sirve para cuestionar una cierta noción tradicional del mercado editorial del país, todavía concentrado en el eje Río de Janeiro-São Paulo, sureste de Brasil, y afirmar la organización de grupos, colectivos, proyectos y eventos que destacan obras y artistas de la región amazónica, poco reconocidos y situados en condiciones de exclusión por este mismo mercado editorial.

La consolidación del cómic especulativo con representaciones indígenas en Chile: una periodización entre 1996 y 2022

The Consolidation of Speculative Comics with Indigenous Representations in Chile: A Periodization between 1996 and 2022

Javiera Irribarren
Columbia University

Javiera Irribarren es doctora en Latin American and Iberian Cultures por la Columbia University (Nueva York, EE. UU.). Actualmente es profesora visitante en el Departamento de Lengua y Literatura en el Sarah Lawrence College (Nueva York, EE. UU.). Su investigación se centra en la cultura y los medios latinoamericanos contemporáneos, con énfasis en el cómic, el cine y las narrativas transmediales. Javiera es integrante y miembro fundador de la Red de Investigación en Narrativa Gráfica (RING-Latam) y ha publicado artículos indexados sobre ciencia ficción latinoamericana y cultura material.

Fecha de envío: 23 de agosto de 2025
Fecha de aceptación: 16 de diciembre de 2025
DOI: 10.37536/cuco.2025.25.3169

Resumen

En este artículo examino la producción de cómic contemporáneo en Chile entre 1996 y 2022, centrada en la articulación de los imaginarios indígenas con géneros especulativos como la ciencia ficción, la fantasía, la mitología y el terror. Propongo un recorrido dividido en tres periodos: 1) Pioneros, 1996-2005; 2) *Boom* del cómic chileno, 2006-2011; y 3) Consolidación, 2012-2022. Respectivamente, examino cómics clave de cada periodo que sentaron las bases del circuito cultural tras la vuelta a la democracia, que se potenciaron en el contexto del bicentenario de Chile en 2010 y que ampliaron la noción de identidad nacional al incluir pueblos originarios. Esta periodización busca situar estas historietas dentro de un marco histórico, cultural y político que permita comprender cómo el cómic especulativo cuestiona las concepciones oficiales de identidad nacional. Estos recurren a la ficción histórica, los superhéroes, el terror mitológico y el género mecha para explorar procesos de formación identitaria al posicionar en primer plano a comunidades mapuche, aymara, rapa nui y selk'nam. Como objetos liminales, estas historietas dialogan con tradiciones globales del cómic como la anglosajona, franco-belga y japonesa. Al mismo tiempo, refuerzan la agencia indígena y la justicia étnico-racial enraizadas en el contexto local y las tradiciones culturales de los pueblos originarios de Chile.

Palabras clave: cómic, Chile, representaciones indígenas, identidad nacional, liminalidad.

Abstract

In this article, I examine contemporary comic production in Chile between 1996 and 2022, focusing on the integration of Indigenous imaginaries with speculative genres such as science fiction, fantasy, mythology, and horror. I propose a framework divided into three periods: (1) Pioneers, 1996–2005; (2) Chilean Comic Boom, 2006–2011; and (3) Consolidation, 2012–2022. Respectively, I examine key comics from each period that laid the foundations for a cultural circuit after the return to democracy, gained momentum in the context of Chile's 2010 bicentennial, and expanded the notion of national identity through the inclusion of Indigenous peoples. This periodization seeks to situate these comics within a historical, cultural, and political framework, highlighting how speculative comics challenge official conceptions of national identity. They employ historical fiction, superheroes, mythological horror, and mecha to explore identity formation, foregrounding the Mapuche, Aymara, Rapa Nui, and Selk'nam communities. As liminal objects, these comics engage with global comic traditions —Anglo-American, Franco-Belgian, and Japanese. Simultaneously, they reinforce Indigenous agency and ethno-racial justice rooted in the local context and cultural traditions of Chile's Indigenous peoples.

Keywords: comic, Chile, Indigenous representations, national identity, liminality.

Cita bibliográfica

Irribarren, Javiera. «La consolidación del cómic especulativo con representaciones indígenas en Chile: una periodización entre 1996 y 2022», en *CuCo, Cuadernos de Cómic*, n.º 25 (2025), pp. 13-41.

Introducción

El reconocimiento de los cómics como objeto de estudio en lo que va del siglo xxi ha contribuido a la diversificación de este medio en la región latinoamericana. En los cómics chilenos contemporáneos, el auge de la década del 2000 marcó un hito en la escena reciente y consolidó al país como un paradigma regional. El crecimiento en la producción fue impulsado por una confluencia entre diversos factores: las iniciativas autorales colaborativas, el fortalecimiento de circuitos de difusión, los esfuerzos de editoriales independientes y el acceso a industrias globales del cómic, como resultado de las apuestas de editoriales profesionales como Planeta Cómic y Norma Editorial. A esto se suma la consolidación del cómic como objeto de estudio del campo crítico y académico, las diversas instancias de distribución para audiencias generales, además de las oportunidades de financiamiento estatal. Estas, por lo demás, priorizaron proyectos que combinan identidades indígenas, territorios locales, relatos nacionales y populares en narrativas secuenciales dirigidas a diferentes tipos de públicos, desde el segmento adulto hasta las juventudes e infancias. Lo anterior se alineó con políticas estatales en torno a la redefinición de la identidad nacional, las cuales prevalecieron antes y después del bicentenario de Chile celebrado en el año 2010.

En el marco del *boom* editorial de la década del 2000, identifico una serie de cómics que fusionan elementos provenientes de comunidades indígenas con distintos géneros vinculados a lo especulativo, como la ciencia ficción, la fantasía y el terror[1]. El objetivo de este artículo es trazar una genealogía de historietas chilenas centradas en pueblos ancestrales de Sudamérica y del espacio transpacífico, las cuales organizo en tres momentos clave. La primera etapa, entre 1996 y 2005, se remonta a cómics pioneros que retoman una tendencia de la predictadura por la que incorporan elementos indígenas en historietas de ficción, como la tetralogía fundacional *Juan Buscamares* (1996–2003) de Félix Vega y *Rayén* (1998-2000) de su creador Jorge David. Registro un segundo momento entre 2006 y 2011, el cual se potencia a través de cómics publicados en el marco del bicentenario de Chile de 2010 como *Aravco* (2008–2010) de Cristian Escobar, Mirko Vukasović y Julián Figueroa y *Rokunga* (2008) de Abel Elizondo (a quien pertenece la historia original), Erwin Gómez (como editor) y Dan «Dreg» Rodriguez (como autor principal). Entre 2012 y 2022, delimito un tercer periodo de consolidación, en el que se rastrea una serie de producciones recientes como *Mocha Dick. La leyenda de la ballena blanca* (2012) de Gonzalo Martínez y Francisco Ortega, *Catrileo* (2014 y 2016) de Tomás Fernández y Claudio Castañeda, *Chajnantor* (2016) de Pablo Monreal, *La noche de los invunches* (2018) de Miguel Ferrada, Jade González y Felipe Benavides y *Witranantü: las guerras del sol muerto* (2022)[2] de Inti Carrizo-Ortiz y Diego «Novanim» Zúñiga Millán.

[1] Irribarren, Javiera. «Catástrofe ambiental, viaje en el tiempo y el ser mestizo en *Juan Buscamares* de Félix Vega», en *Kamchatka*, n.º 22 (2023), p. 130.

[2] Este artículo se basa en la investigación realizada para obtener el grado de Doctor of Philosophy: Irribarren, Javiera. *Descolonizar la imaginación en el Antropoceno: Alter-Nativas en cómics de ficción especulativa en Brasil y Chile* [tesis doctoral inédita]. Columbia University, 2025.

En 2023 se publicó un catastro de cincuenta y siete cómics de diferentes géneros y audiencias producidos entre 1998 y 2023 con «representaciones visuales de pueblos originarios», como parte del proyecto de investigación patrocinado por el Fondo del Libro y la Lectura (en la convocatoria del 2022), dirigido por la antropóloga María Loreto Castro. Esta pesquisa es parte de un proyecto cultural más amplio sobre el cómic chileno contemporáneo, disponible en el sitio *Paradigma Comic*. Cabe señalar que producto de dicha investigación también se publicó un análisis semiótico del cómic *Varua Rapa Nui*, se realizaron diversas intervenciones en instancias dirigidas al público general y se publicó un análisis de carácter cuantitativo en torno a los pueblos representados y las audiencias a las que se dirigen los casos identificados[3].

A diferencia de este catastro, la periodización que propongo tiene como fin contribuir a una historización crítica del fenómeno. Esta propuesta ofrece un panorama del campo del cómic especulativo en Chile y muestra cómo este se inscribe dentro de un marco histórico y sociopolítico. Para ello, presento una serie de casos de estudio que permiten reflexionar sobre la capacidad del cómic de ficción para dislocar las preconcepciones de identidad nacional, más allá de la herencia europea y de la historia oficial. En este contexto, además, el fenómeno más reciente de la globalización, exacerbado por las comunicaciones digitales y los intercambios culturales, ha calado hondo en las formas de hacer cómic en el país: desde una marcada influencia de la *bande dessinée* franco-belga y del cómic estadounidense del siglo xx, hasta la irrupción del mercado asiático a través del manga japonés.

Para la selección de los cómics de la presente periodización, escogí aquellos en los que destaca el uso de la ficción histórica para revisitar procesos de formación nacional. Asimismo, incluyo casos donde las secuencias de acción y aventura de superhéroes se encuentran ancladas a geografía locales y elementos de pueblos originarios. En estos casos, el terror y lo fantástico también se alimentan de figuras urbanas y rurales icónicas, que se encuentran asociadas a mitos y leyendas de diferentes rincones de Chile. Al mismo tiempo, los cómics que se incluyen incorporan el género mecha del manga, cuyos característicos robots gigantes son protagonistas de batallas colosales en escenarios futuristas. En la mayoría de estos casos, por lo demás, existe una marcada injerencia de la tradición estadounidense de aventuras y superhéroes, cuyas caracterizaciones derivan de modelos *mainstream* asociados a representaciones centradas en la acción y el heroísmo, con un estilo de dibujo limpio y normativo. Este estilo se caracteriza por las líneas definidas, las composiciones de página simétricas, la hiperbolización de cuerpos masculinos que muestran fuerza y dinamismo, además de la estilización de los cuerpos femeninos de acuerdo a cánones visuales que reflejan una mirada masculina (predominante en el campo del cómic de ficción o especulativo).

[3] Gaete, Tomás. «Las representaciones visuales del pueblo rapanui en el trabajo de Ismael Hernández. Un análisis de caso de la novela gráfica *Varua Rapa Nui*», en *Bajo la Lupa, Subdirección de Investigación - Servicio Nacional del Patrimonio Cultural*, 2023, pp. 1-23. Disponible en https://www.investigacion.patrimoniocultural.gob.cl/publicaciones/las-representaciones-visuales-del-pueblo-rapanui-en-el-trabajo-de-ismael-hernandez-un y Gaete, Tomás, Castro, María Loreto y Vargas, Sebastián. «Representaciones de pueblos originarios en la historieta chilena contemporánea. Un catastro de publicaciones entre 1998-2023», en *Revista Alpha*, n.º 61 (2025), pp. 33-50.

Ahora bien, la particularidad de las historietas con representaciones indígenas radica en su construcción como objetos liminales; esto es, un umbral de paso entre un estado y otro, al modo antropológico de Victor Turner. Ahora bien, en dichos intersticios es donde identifico periodos sociopolíticos donde el medio del cómic se inscribe en un estado de tránsito entre la construcción de una identidad nacional, tanto desde su forma como desde su fondo. Específicamente, los casos seleccionados toman el modelo de narrativas especulativas y géneros del cómic vinculados a tradiciones inglesas, estadounidenses, franco-belgas y japonesas para promover la agencia indígena y la justicia étnico-racial en el contexto local de Chile. A través de la exploración de herencias no occidentales, dichos cómics extrapolan modos alternativos de desarrollo histórico-cultural del país en torno a comunidades indígenas mapuche, aymara, rapanui y selk'nam. Asimismo, ponen el centro de la acción en los pueblos originarios históricamente marginados, en un Chile marcado por constantes tensiones entre el rescate de lo local y la asimilación de patrones globales.

Genealogía en torno a la representación de lo indígena

Antecedentes: Edad de Oro del cómic chileno

La denominada Edad de Oro del cómic chileno se extiende desde finales de la década de 1950 hasta comienzos de los años setenta y constituye un periodo decisivo para la consolidación profesional del medio y la expansión de sus imaginarios. En estos años se establece un campo con autores de relevancia, como Máximo Carvajal y Germán Gabler, quienes fortalecen la historieta de ciencia ficción a través de revistas como *Rocket* (1965–1966), dirigida por Themo Lobos, creador del popular personaje Ogú de la serie de aventuras de corte infantil *Mampato* (1968-1978). La revista *Rocket* se caracterizó por seguir el formato *comic book* estadounidense de treinta y dos páginas, a lo largo de las cuales se enfatizaban narrativas en torno a «viajes temporales, invasiones alienígenas o terrestres en otros mundos, robots, mutantes, choque de civilizaciones y todo lo que hacía a la mente de los lectores una asociación inmediata con la ciencia ficción»[4]. A propósito de Themo Lobos, su personaje Marama, presente en las entregas del volumen 7 *Mampato y Ogú en Rapa Nui* (1971-1972), se posiciona como un hito relevante en la genealogía de representaciones indígenas, pues traslada la acción espacio-temporal a la cultura rapa nui. A este caso icónico, se suma la revista *Jungla*, que dio tribuna a la personaje Mawa. Su creador, Juan Marino —que también fue autor de *El Siniestro Dr. Mortis* (1967-1977)— fue el encargado de sus aventuras por la selva amazónica y el Mato Grosso brasileño hasta el año 1969, a través de las que perfiló una heroína con extraños poderes y habilidades derivadas de una daga mágica proveniente de la India. Ahora bien, la relevancia de Mawa en este recorrido, en primer lugar, es la marca que dejó en la genealogía de cómics chilenos: Mawa fue la primera superheroína cuya «indigeneidad» es doble como nativa de la selva brasileña y originaria, presumiblemente, de la India. En segundo lugar, sus aventuras fueron publicadas por la

[4] Hasson, Moisés. *Comics en Chile. Catálogo de Revistas (1908-2000)*. 2.ª edición. Santiago, Nauta Colecciones, 2016 [2014], p. 48.

editorial Zig-Zag entre 1967 y 1971, siendo una casa editorial que, tras la llegada del gobierno de la Unidad Popular (UP), se escindió en Quimantú y Pinsel[5].

Durante la Edad de Oro, la editorial Zig-Zag se caracterizó por publicar diferentes historietas de aventuras producidas por artistas locales, pero también traducciones de populares series estadounidenses, desde *007 James Bond* y *El Jinete Fantasma* hasta diversos cómics de vaqueros en el lejano oeste. Asimismo, abrió las puertas para la entrada de Disney en Chile, con lo que ganó popularidad como editorial y aumentó su número de ventas durante los años 60. En 1971, mientras la editorial Pinsel tomó los convenios de Disney y Hanna-Barbera[6], Quimantú —«sol del saber» en mapuzungun— pasó a ser parte del estado y cambió su línea editorial en consecuencia con las ideas socialistas del gobierno de Salvador Allende, que adquirió los activos de Zig-Zag tras una masiva huelga de trabajadores en 1970[7].

Desde 1971, Quimantú directamente dejó de publicar las historietas Disney y de *007 James Bond* por considerarlas imperialistas. El intento más relevante para la periodización que propongo fue *5 x Infinito* o *Infinito* (1970), serie creada por el español Esteban Maroto. Inicialmente publicada desde 1968 en España, esta pone al centro a Infinito, un extraterrestre que pide ayuda a cinco terrícolas para viajar por el universo y resolver los problemas que emergen en diferentes civilizaciones del cosmos. Ahora bien, tras la publicación de catorce números en Zig-Zag y cinco en Quimantú durante 1971, dicha saga se reestructuró desde la entrega 20 para ser continuada como *EOS Errante*, una serie fallida que se extendió solo por tres números[8]. A lo largo de estas, se buscó nacionalizar la producción de *Infinito* tanto desde el punto de vista de los autores como del contenido. En primer lugar, contó con la participación de grandes exponentes del cómic de ficción chileno, como los hermanos Romero y el ya mencionado Máximo Carvajal[9]. En segunda instancia, *EOS Errante* buscó:

> experimentar una ciencia-ficción con pocas ataduras ideológicas, donde los integrantes de la nave la componen individuos de múltiples naciones y etnias. El comandante es un ciudadano de Biafra, aquella parte de Nigeria que a finales de la década de 1969 quiso

[5] *Ibid.*, p. 172 y Rapiman, Melina. «Representaciones de la otredad en el personaje Mawa de la revista *Jungla* (editorial Zig-Zag, 1967–1969)», en *Amoxtli*, n.º 13 (2024), p. 3.

[6] Hasson, Moisés. *Op. cit.*, p. 48.

[7] Molina, María Isabel. «Las prácticas editoriales en Quimantú», en Molina, María Isabel, Facuse, Marisol y Yáñez, Isabel (eds.). *Quimantú: prácticas, política y memoria.* Santiago, Grafito Ediciones, 2018, pp. 25 y S.a. «Editora Nacional Quimantú (1971–1973)», en *Memoria Chilena – Biblioteca Nacional de Chile*, noviembre de 2020. Disponible en https://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3362.html

[8] El último número de la saga original de Esteban Maroto fue una edición doble, que cerró el arco de la serie a través de los números 19 «Relevo a la muerte» y 20 «Energía vital».

[9] Piernas, Jesús. «5 x INFINITO" (1970, ZIG-ZAG / QUIMANTÚ)», en *Tebeosfera*, 2020. Disponible en https://www.tebeosfera.com/colecciones/5_por_infinito_1970_zig-zag_quimantu.html

> separarse, con un trágico fin que muchos recordamos, y la telépata a bordo, es una mapuche que —además— usa sus ropas tradicionales[10].

Diferente al comentario de Hasson, no obstante, interpreto este cambio como un paso concreto hacia la diferenciación «ideológica» de la serie, puesto que el argumento central se reformula de manera consciente en torno al rescate de identidades desplazadas del sur global, incluida la figura de una mujer mapuche, Tehual, quien es además socióloga y una vidente con la habilidad telepática de comunicarse con diferentes especies del universo[11].

Como parte de la cruzada anticomunista durante el periodo de la Guerra Fría, la intervención política directa de los Estados Unidos en Chile para desestabilizar el gobierno de Allende culminó con el golpe de Estado de 1973. Este hecho ha sido indicado por la crítica de cómics en Chile como el inicio del fin de la Edad de Oro. Entre otras acciones, durante la dictadura Quimantú pasó a llamarse Editorial Gabriela Mistral y en 1975 se descontinuaron todas las revistas de historietas producidas durante el gobierno de la UP. Con lo anterior, se dio el paso final para anular la narrativa antiimperialista en las historietas de ficción y aventuras promulgada por el gobierno socialista anterior. En contraste, durante la dictadura militar se dio prevalencia a la fantasía heroica a través de historietas de corte caballeresco y en ambientes medievales, en consonancia con un retorno a un tiempo y espacio escindido de la realidad socio-política y étnico-cultural del país. La vuelta a la tradición europea del cómic y a las raíces culturales coloniales, por lo demás, se vio reflejada en un cambio fundamental gestado a partir del número 173 de Mawa. En esta entrega de 1973:

> [ella] desaparece en una especie de vórtice espacio-temporal y, simultáneamente, llega a nuestro mundo un personaje que la reemplaza: Khanda, una heroína rubia de tez blanca y ojos celestes, asociada al género de la capa y la espada y a la fantasía heroica más que a la aventura con ribetes fantásticos de Mawa[12].

Con lo anterior, el ciclo de narrativas de ficción en torno a figuras ligadas a la indigeneidad o directamente indígenas se da por concluido y se da paso a una etapa marcada por la vuelta hacia los modos de construcción del cómic occidental. Dicha etapa, de «Crisis y renacimiento» (1975-1985), según Hasson, además estuvo enfocada en la publicación de traducciones de historietas estadounidenses, principalmente del género de superhéroes, el cual paulatinamente consolidó su popularidad tras la llegada definitiva de Marvel a Chile en 1978.

[10] Hasson, Moisés. *Op. cit.*, p. 86.

[11] Díaz Castro, Cristian Eric. «La historieta en Chile (5)», en *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta*, vol. 3, n.º 10 (2003), p. 112.

[12] Rapiman, Melina. *Op. cit.*, p. 3.

Pioneros, 1996 a 2005

El paulatino aumento en la producción de cómics chilenos con representaciones indígenas se registra desde la vuelta a la democracia en 1990 hasta comienzos de los años 2000. El antecedente sociopolítico para dar marco al primer periodo es la promulgación de la Ley n.º 19 253[13]. Conocida como Ley Indígena, su objetivo fue institucionalizar el reconocimiento de los pueblos originarios por parte del Estado de Chile. Su entrada en vigencia, el 5 de octubre de 1993, dio lugar a la creación de la Corporación Nacional de Desarrollo Indígena (CONADI), una entidad estatal que, hasta la fecha, tiene como función la protección del patrimonio material e inmaterial de los pueblos originarios, así como su fomento y desarrollo mediante programas gubernamentales implementados a lo largo del país[14].

En esta etapa de «Pioneros», que demarco entre 1996 y 2005, utilizo como punto de partida la publicación del primer volumen de *Juan Buscamares* (1996-2003) de Félix Vega porque coincide en Chile con el retorno a la práctica del formato de revista o magazine al estilo europeo, particularmente a través de publicaciones en el formato *comic book* de veinticuatro páginas[15]. Asimismo, en esta historieta el ritual incaico de la Capac Cocha se transforma en un motivo narrativo para problematizar tanto la violencia colonial como el colapso ecológico perpetrado por agentes imperialistas[16]. El niño momificado de manera natural, que fue encontrado en el Cerro El Plomo en Santiago de Chile el año 1954, es resignificado en la ficción de *Juan Buscamares* como un viajero del tiempo. Dicho recurso especulativo permite entrelazar temporalidades dispares —rituales amerindios, devastación ecológica contemporánea y extrapolación apocalíptica— de manera que el niño, en su calidad de ofrenda al Apu Wamani o cerro El Plomo, se transforma en una promesa de reparación en un futuro azotado por la catástrofe ambiental. Juan Buscamares, como es rebautizado, tiene el poder para restituir los elementos que se habrán agotado en el futuro. Al mismo tiempo, se retoma el tropo anticolonialista popularizado durante el gobierno de la Unidad Popular, aunque cabe destacar que no se hace cargo del carácter imperialista de los Incas, foco cultural de su narrativa gráfica en torno a lo indígena.

Al perfilar la figura de la huaca (ser que habita en el cerro) y la del sacerdote católico como «fuerzas parásitas» que se cuelan en el viaje temporal del niño sacrificado, Vega tensiona la

[13] Gaete, Tomás, Castro, María Loreto y Vargas, Sebastián. *Op. cit.*, p. 36 e Irribarren, Javiera (2025) *Op. cit.*, 41.

[14] Ley Indígena n.º 19 253, 5 de octubre de 1993, por la que se establecen normas sobre protección, fomento y desarrollo de los indígenas y crea la Corporación Nacional de Desarrollo Indígena (CONADI). Ministerio de Planificación y Cooperación – Gobierno de Chile. Disponible en https://www.conadi.gob.cl/storage/docs/Comunicaciones/Leyes/Ley_Indigena_19253.pdf

[15] Gutiérrez, Christian. «Historieta chilena post dictadura. Renaciendo en la década del ochenta», en *Revista Latinoamericana de Estudios Sobre la Historieta*, n.º 2 (2002), p. 37.

[16] El término es escrito en la historieta *Juan Buscamares* como «Capac Cocha». Algunas otras variaciones son las transcripciones en quechua *qhapaq hucha o qhapaq ucha*, o bien las españolizaciones Capacocha o Capaccocha.

condición mestiza del protagonista. Como hijo de una joven inca violada por el sacerdote ya mencionado, el Buscamares se debate entre ser portador de la memoria ancestral de un pueblo indígena azotado por las fuerzas coloniales o un aliado de su estirpe europea. Esta última no solo prevaleció en el futuro, sino que además llevó a la Tierra al colapso ecológico, producto del extractivismo a gran escala perpetrado tanto en el continente americano como en el resto del mundo desde los tiempos coloniales. En dicho cruce, la historieta *Juan Buscamares* se erige como un objeto liminal: utiliza convenciones clásicas de los géneros especulativos para explorar alternativas de desarrollo histórico-cultural desde perspectivas indígenas ancestrales, en un escenario de resistencia y reimaginación del futuro desde su condición ambivalente de mestizo. Asimismo, Juan es el legado de una colonización que se plantea como un hito inevitable para encontrar el equilibrio entre los seres luego de un futuro apocalíptico:

> [ya] que los hijos del sol, los Incas, advirtieron el inicio del fin con la llegada del hombre blanco y que la concepción de Juan estaba escrita en las estrellas: el Buscamares es la ofrenda que los Incas estaban esperando, el niño de dos sangres, el hijo del sol y de la cruz[17].

En este mismo periodo de pioneros se registra el surgimiento de la editorial Dédalos, activa entre 1998 y 2001 bajo la dirección de Jorge David, más conocido como Doctor Zombie. Dicho proyecto se embarcó en un intento por replicar el modelo de Marvel en Chile y así fomentar el desarrollo de la historieta nacional. Sus publicaciones consistían en series mensuales de bajo costo distribuidas en los kioscos del país, entre las que destaca *Rayén*. Esta historieta de nueve números fue publicada entre los años 1998 y 2001. Fue creada por el propio David, junto a un equipo de destacados dibujantes y coloristas nacionales que incluye a Kibal, Diego Jourdan, Carolina Letelier, Ernesto Babul, Dreg, entre otros. La relevancia de esta serie es la integración de una narrativa de corte fantástico y de aventuras que fusiona la figura mitológica del andrógino con elementos de la cultura mapuche. A esto se suma la aparición de diversos personajes que refuerzan el tono de lo siniestro e inquietante de sus arcos argumentales, pues dichas figuras están asociadas a leyendas populares, historias del bajo mundo urbano y secretos a voces en círculos rurales, como el chamán chinchorro, los grupos ocultistas y la logia penquista de La Unión.

Específicamente, el arco fantástico asociado a elementos indígenas es sellado en el tercer volumen tras una secuencia paralela de paneles cuadrados como se observa en la Fig. 1. Respectivamente, dichas escenas momento a momento acontecen de manera simultánea y representan: la ceremonia del *nguillatun* realizada por una machi mapuche; la entrada forzosa de las fuerzas policiales a una reserva mapuche; Francisco e Isabel, sus protagonistas, teniendo sexo; y un niño mapuche, Lincoyán, que observa detrás de unas maderas entreabiertas la tortura y ejecución de su abuelo por parte de la policía. Esta sinergia de eventos, por lo demás, es la antesala a la fusión definitiva de Francisco e Isabel en un mismo cuerpo. Dichos protagonistas son vaticinados como los enviados del *nguechen* para salvar el año próspero mapuche y,

[17] Irribarren, Javiera (2023). *Op. cit.*, p. 143.

desde el primer encuentro con la machi, son también reconocidos como los «hijos de la piedra». Recién en el séptimo volumen se devela que esta condición refiere a la supuesta leyenda mapuche de *rayen* (flor en español)[18]. Esta cuenta la historia de dos tipos de flores, negras y blancas, que crecen durante cada luna llena en los diferentes hemisferios de una piedra en la que se encuentran dos enamorados que, tras haber sido expulsados por un volcán luego de encender la furia de este, fueron petrificados por la espalda para toda la eternidad.

Fig. 1. Extracto de la secuencia de tres páginas con paneles momento a momento que exhiben cuatro acciones paralelas. David, Jorge y Letelier, Carolina. *Rayén: La hora más oscura, vol. 3*. Santiago, Dédalos Editores, 1999, s/p.

Si bien la caracterización de sus protagonistas, Isabel y Francisco, queda entrampada en ideales de blanquitud y belleza caucásica, el cómic *Rayén* destaca por incorporar activamente elementos locales y personajes indígenas que, más allá de posicionarse como un aspecto casual, dan consistencia a los arcos que permiten la progresión de sus entregas. Dichos argumentos, sin embargo, se desvanecen en los volúmenes 8 y 9, pues la idea de misterio asociado a lo oculto y la magia desplaza su foco en torno al peligro de las drogas en medio de la noche citadina. Esta dirección, por cierto, no llega a desarrollarse, ya que la saga queda a la espera de un décimo volumen que, si bien editado, no llegó a distribuirse públicamente.

A propósito del cierre argumental en torno a la figura del andrógino y de los amantes de piedra, cabe destacar que el encargado de dicha tarea fue el artista nacional Dan «Dreg»

[18] David, Jorge, Babul, Demetrio y Rodríguez, Dan. *Rayén: La unión de la serpiente, vol. 7*. Santiago, Dédalos Editores, 2000, p. s/n.

Rodríguez, a través de secuencias de cuatro páginas incluidas al final de los dos últimos volúmenes[19]. Ahora bien, la pertinencia de Dreg en este recorrido radica, primero, en que se suma al campo desde el primer período de incipiente producción de historietas a nivel editorial tras el golpe de Estado. Si bien se registra la persistencia de producciones fanzineras a finales de los años 90 y principio de los 2000, el mercado editorial se encontraba apenas de camino hacia la reconstrucción de una industria nacional. En segundo término, Dreg es relevante porque dicho artista es un eslabón del circuito que conecta con el segundo periodo (2006-2011) y tercer periodo (2012-2022).

Boom *del cómic chileno, 2006 a 2011*

El segundo periodo que propongo, entre 2006 y 2011, coincide con el denominado «*boom* del cómic chileno»[20]. Este momento se vio potenciado gracias a la formación de colectivos que fortalecieron la difusión del medio como la Agrupación de Narrativa Gráfica e Ilustración (NGI), vitrinas culturales como la tienda *Plop! Galería* y eventos de difusión como el Festival Internacional del Cómic Santiago. A ello se agregó la política institucional de la Secretaría de Relaciones Económicas Internacionales (SUBREI) para la internacionalización del cómic chileno[21], el reconocimiento del dibujante Hernán «Hervi» Vidal, en los premios Altazor de 2006[22] y la inauguración del Parque del Cómic como museo a cielo abierto en la comuna de San Miguel. Asimismo, destacó en este periodo la revista *Caleuche* (2005-2011), que retomó la tradición de las revistas seriadas de la Época Dorada, abordada en la primera etapa de esta periodización. *Caleuche* registró hitos relevantes en torno a los imaginarios indígenas y el folclore local, a través de aventuras con distintos superhéroes y personajes extraños como El Brujo de Brian Wallis, la historieta *Bichos Raros* de Karla Díaz y Sebastián Castro y diversas series inspiradas en relatos mitológicos de la isla de Chiloé, entre ellas la leyenda de El Caleuche, que da nombre a la revista[23].

[19] El artista Dreg es un colaborador relevante de Visuales Editores, casa que continuó la mítica serie del justiciero de la noche santiaguina *Diablo*, cuya saga original de doce entregas fue creada por Maurício Herrera y Javier Ferreras en 1996 bajo el sello Visual y culminada en 2001 bajo Dédalos Editores.

[20] Reyes, Carlos. «Breve e incompleta mirada a la antigua - nueva historieta independiente chilena», en *Revista de Teoría del Arte*, n.º 14/15 (2016), pp. 215-233 y S.a. «El "boom" del cómic chileno, diez años después», en *Acción Comics*, 8 de enero de 2023. Disponible en https://accioncomics.cl/index.php/2023/01/08/el-boom-del-comic-chileno-diez-anos-despues/

[21] S.a. «Comic chileno será promovido como producto de exportación nacional», en *Secretaría de Relaciones Económicas Internacionales (SUBREI)-Gobierno de Chile*, 30 de septiembre de 2010. Disponible en https://www.subrei.gob.cl/sala-de-prensa/noticias/detalle-noticias/2010/10/01/comic-chileno-sera-promovido-como-producto-de-exportacion-nacional

[22] Reyes, Carlos. *Op. cit.*, p. 232.

[23] García Castro, Mauricio. «Caleuche Comic. Una revista de superhéroes made in Chile», en *Ergocomics* 9 de mayo de 2011. Disponible en https://web.archive.org/web/20110509044612/http://www.ergocomics.cl/sitio/index.php?idele=20060528195002

A lo anterior se sumó el impulso de equipos editoriales enfocados en el registro visual y secuencial que publicaron diferentes cómics durante este periodo como Ocho Libros, Dogitia, Piedrangular, Visuales y Pezarbóreo. En este contexto, Ocho Libros publicó en 2008 un cómic clave en la trayectoria de historietas en torno a representaciones indígenas. Se trata de *Rokunga*, creado por el ya mencionado de Dreg y Abel Elizondo. Este cómic se inspira en leyendas y mitos de la cultura rapa nui para crear un panteón de colosos antropomorfos que reproducen la estética mecha y cuyos enfrentamientos acontecen en el Océano Pacífico.

Rokunga fue posible gracias a fondos concursables estatales del año 2007, dato que revela un hito fundacional para la siguiente etapa de esta periodización. El cómic *Rokunga* refleja el gradual posicionamiento que el medio secuencial se ha adjudicado en los circuitos concursables de la cultura en Chile, pero además revela la elegibilidad de proyectos alineados con políticas estatales progresistas en torno a la identidad nacional, los cuales prevalecieron de cara al bicentenario de Chile durante el primer mandato de Michelle Bachelet (2006-2010). Al respecto, su programa de gobierno declaró la intención de impulsar «urgentemente el reconocimiento constitucional de los pueblos originarios»[24]. Esto es consecuente con una de las principales diferencias entre el centenario y el bicentenario de Chile en términos de la construcción de identidad nacional. Hacia 2010, se rastrea un cambio: desde iniciativas de pacificación en contra de las comunidades indígenas acontecidas durante el siglo XIX y XX, como las perpetradas en contra de los pueblos mapuche y selk'nam; hasta una toma de conciencia entrado el siglo XXI, respecto a «un problema de larga data no resuelto que afecta negativamente la identidad nacional»[25].

En el preludio del bicentenario, se publicó la serie *Aravco* de Cristian Escobar, Mirko Vukasović y Julián Figueroa, una saga de cinco volúmenes editados entre 2008 y 2010 por Planeta Cómic. Aunque anclada en un marco histórico reconocible, esta propuesta desplaza su eje hacia una dirección alternativa, en un escenario que difumina los límites de la realidad en espacios umbrales y a través del encuentro con figuras mitológicas. En contraste con los marcos ontológicos occidentales, su principal aporte es interpelar críticamente la historia nacional desde perspectivas culturales mapuche y narrativas míticas. En este tránsito por el espacio liminal, Leftraru experimenta una transformación que revela la continuidad entre su presente y una memoria ancestral latente. Su ambivalencia identitaria, como protegido de Pedro de Valdivia y como potencial libertador del pueblo mapuche, lo sitúa en un territorio de negociación donde las tensiones entre lo aprendido y lo heredado confluyen en un mismo cauce. En ese estado intermedio, el tiempo se expande y la identidad deja de ser lineal para configurarse como una red que enlaza experiencias contemporáneas con saberes y prácticas aparentemente olvidados. Ahora bien, el habitar de este espacio liminal no implica

[24] S.A. «Programa de Gobierno 2005: Michelle Bachelet Jeria, en *Biblioteca del Congreso Nacional – Gobierno de Chile*, 2005. Disponible en https://obtienearchivo.bcn.cl/obtienearchivo?id=documentos/10221.1/13433/1/2005_programa-MB.pdf

[25] Larraín, Jorge. «Identidad chilena y el bicentenario», en *Estudios Públicos*, n.º 120 (2010), pp. 5-30. Disponible en https://www.estudiospublicos.cl/index.php/cep/article/view/388

una ruptura con su vida anterior, sino una reconfiguración que sitúa a Leftraru en sintonía con su herencia indígena tras reconocerla como una parte constitutiva de sí mismo.

Otro proyecto relevante es el Mitomanoverso o Mitoverso, una iniciativa que dio sus primeros pasos en 2006, pero que se consolidó con personajes super heroicos publicados en su sitio web durante los años 2008 y 2009[26]. Este proyecto independiente —y aún en expansión— ha sido desarrollado por diversos creadores nacionales y distribuido tanto de manera digital y gratuita, en su respectiva plataforma, como mediante ediciones en papel, publicadas por su propia marca editorial Mitomano Comics[27]. El Mitoverso utiliza figuras icónicas de la cultura popular chilena y de diferentes pueblos indígenas para crear un panteón de personajes con habilidades especiales: el Basilisco chilote, el pájaro rapanui Manu-Tara, el monstruo del lago o Trelque para los mapuches y la momia de Chinchorro. El Mitoverso también fue el encargado de publicar *Ayayemá. La última fueguina* (2009), un cómic que retrata el viaje de autodescubrimiento en clave de aventuras de una nativa selk'nam criada por padres noruegos.

En este cómic, Ayayemá regresa a Tierra del Fuego para reconectarse con su herencia mediante el testimonio de los últimos sobrevivientes de su comunidad indígena. En un inicio, interactúa con una traductora de la lengua chon, quien transmite las palabras de su abuela moribunda. Sin embargo, dentro del arco ficcional, el componente mítico prevalece en una secuencia acción-acción que enfatiza la conexión psíquica establecida entre ambas cuando se tocan por primera vez. Dicho vínculo le permite comprender a su abuela ciega sin necesidad de mediación lingüística. La secuencia culmina con un *close-up* al ojo de Ayayemá, en una viñeta que funciona como metáfora visual: las vivencias de una anciana que no puede ver se transfieren al interior de un ojo funcional que aún no ha visto. De una manera u otra, ambas activan su visión y su capacidad de ser testigos de la memoria histórica de un pueblo al borde de la desaparición (Fig. 2)[28].

Más allá de la reproducción de una generalizada y falsa creencia popular —la extinción del pueblo selk'nam—, *Ayayemá* refleja un incipiente interés del campo cultural por un grupo indígena invisibilizado de la memoria cultural chilena. Este, por lo demás, será ampliamente representado en el siguiente periodo, incluso más allá de los cómics. Es más, hacia el final de este segundo período, en el año 2011, se publicó *Raptados* de Álvaro «Huevo» Díaz y Omar «Oniri» Campos. Dicho cómic de ficción histórica se enfoca en el genocidio del pueblo selk'nam perpetrado por el gobierno chileno a inicios del siglo xx. Su publicación a través de Ocho Libros fue posible gracias a fondos concursables de la cultura del año 2011, lo que nos devuelve a la tendencia ya referida respecto a la elegibilidad de proyectos que re-

[26] Redacción el observador. «Superhéroes 100 por ciento chilenos protagonizan nuevos cómics quillotanos», en *El Observador*, 2 de abril de 2013. Disponible en https://www.mitomanocomics.cl/wp-content/uploads/2012/03/art%C3%ADculo-observador2.jpg

[27] Para más información, visitar https://www.mitomanocomics.cl/category/comics/

[28] Fernández, Francisco y Figueroa, Oliver. *Ayayemá #1*. Chile, Mitomano Comics, 2009.

flejen la iniciativa gubernamental en torno al reconocimiento constitucional de las variadas identidades raciales y étnicas del país.

YO LA MIRABA SABIENDO QUE ERAN LOS ÚNICOS Y ÚLTIMOS MOMENTOS JUNTAS.
ELLA ME HABLABA PERO NO PODÍA ENTENDERLA.
ME SENTÍ IMPOTENTE.
ESTIRÓ SUS MANOS.
YO LA SUJETÉ.
SEGUÍA HABLÁNDOME
QUERÍA ENTENDER ESE BELLO LENGUAJE.
SIN EMBARGO ME BASTABA CONSENTIR EL CALOR TIERNO Y FAMILIAR QUE ME ENTREGABA.
LUEGO SUS MANOS PALPARON CADA RECOVECO DE MI ROSTRO.
CERRÓ MIS OJOS MIENTRAS CONTINUABA HABLANDO.
DE UN MOMENTO A OTRO CREÍ ENTENDER CADA PALABRA QUE ME DECÍA.
CREÍ SOÑARLO PERO ERA CIERTO.

Fig. 2. Secuencia de tres paneles verticales en los que Ayayemá conecta con su abuela por primera vez. Fernández, Francisco y Figueroa, Oliver. *Ayayemá #1*. Chile, Mitomano Comics, 2009, p. 10.

Consolidación del cómic en torno a lo indígena, 2012 a 2022

El año 2012 marca un punto clave en la expansión del cómic con representaciones indígenas, impulsado por diversos proyectos individuales y colectivos. Por ello, ubico entre 2012 y 2022 un tercer momento de este recorrido que denomino «etapa de consolidación». Pasado el bicentenario de Chile, se registran diversas apuestas editoriales por cómics autoconclusivos realizados por autores chilenos, como el trabajo colaborativo del dibujante Gonzalo Martínez con el escritor Francisco Ortega en *Mocha Dick. La leyenda de la ballena blanca* (2012)[29]. Dicha historieta, dirigida a las infancias y juventudes, fue una de las ganadoras del Fondo Nacional de Fomento del Libro y la Lectura en 2012, en la categoría de Proyectos de Creación Profesional[30]. Tras su lanzamiento ha sido un éxito de ventas, desde su publicación en Editorial Norma en 2012 hasta las diferentes reediciones de Planeta Cómic desde 2016, incluida la más reciente versión coloreada de 2023. *Mocha Dick* logró constituirse como parte del canon de las lecturas sugeridas en los programas de gobierno para estudios secun-

[29] El primer extracto de *Mocha Dick. La leyenda de la ballena blanca* se publicó en la edición reunida Casals, Pablo y Valenzuela, Cristián «Huaso» (eds.). *Blanco experimental: nueve obras inéditas de cómic chileno contemporáneo*. S. l., Editorial Déinon, 2010.

[30] S.a. «Resultados 2012 Fondos Cultura», en *Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA) - Gobierno de Chile*, 2012. Disponible en https://www.fondosdecultura.cl/wp-content/uploads/2015/06/resultados-fondos-2012.pdf

darios desde el año 2019[31]. En este contexto, es importante entender el fenómeno de *Mocha Dick* como parte de una constelación de proyectos de diversa naturaleza, que construyen sus arcos argumentales y estéticos en torno a figuras locales y comunidades indígenas asociadas al territorio de lo que hoy es conocido como Chile.

En el cómic, dos adolescentes coinciden a bordo de un barco ballenero: Caleb Hienam, estadounidense heredero de los balleneros de Nantucket, y Aliro Leftraru, mestizo con ascendencia mapuche y española. La trama se construye en torno a una leyenda de la isla Mocha sobre una gran ballena «blanca como la espuma y la nieve, grande como una montaña»[32]. Tras regresar a tierra, Aliro escucha de su abuela, la machi Rosa Leftraru, relatos sobre las guerras entre los hijos del sol (incas) y los hijos de la tierra (mapuches). A propósito de la audiencia a la cual se dirige este cómic y su tono didáctico, estas narraciones se orientan a transmitir una lección clara: la guerra tiene consecuencias y la muerte es democrática.

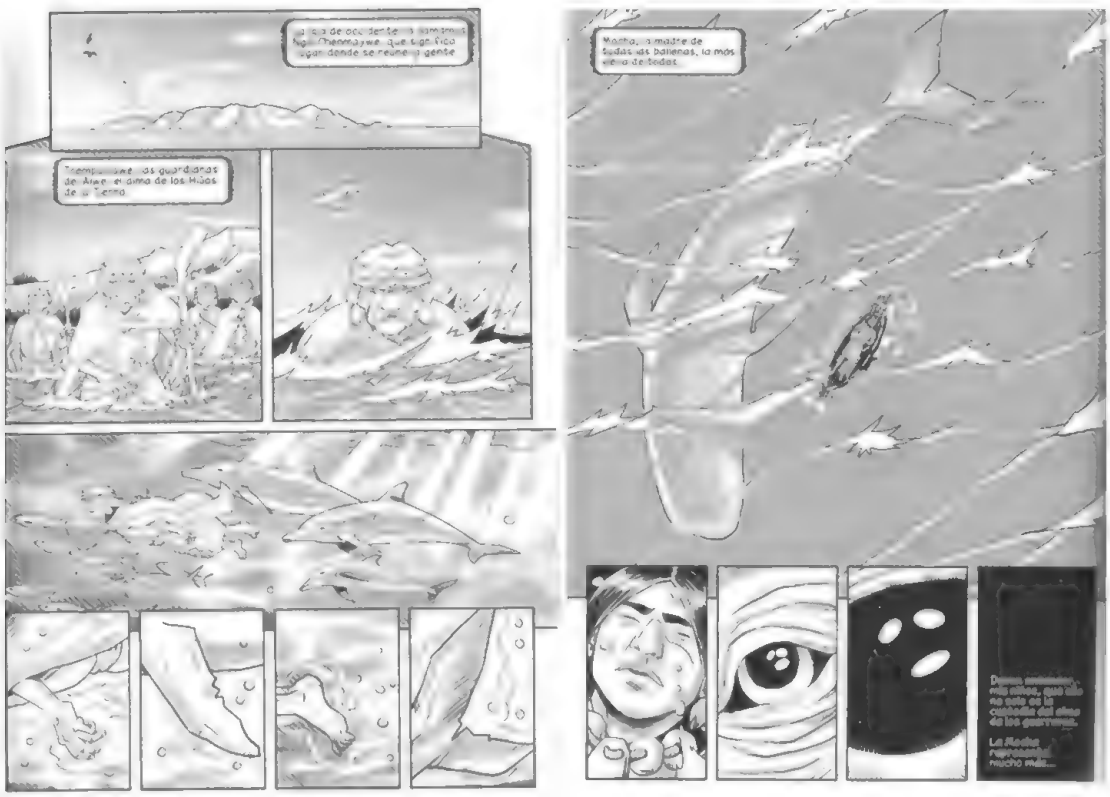


Fig. 3. Secuencia de dos páginas en las que se advierte la transformación de las guardianas del Alwe en ballenas. Martínez, Gonzalo y Ortega, Francisco. *Mocha Dick. La leyenda de la ballena blanca.* Santiago, Norma Editorial, 2012, pp. 47-48.

[31] Currículum Nacional. «Mocha Dick: La leyenda de la ballena blanca», en *Unidad de Currículum y Evaluación - Ministerio de Educación de Chile*, s.f. Disponible en https://www.curriculumnacional.cl/recursos/mocha-dick-leyenda-ballena-blanca

[32] Martínez, Gonzalo y Ortega, Francisco. *Mocha Dick. La leyenda de la ballena blanca.* Santiago, Norma Editorial, 2012, p. 30.

Según la tradición, los mapuches fallecidos son enviados al mar para encontrarse con la ballena blanca, guardiana de las almas y protectora de los mares. En esta historieta, la ballena blanca simboliza la relación simbiótica entre humanos y no humanos. Primero, en la secuencia de la Fig. 3, se muestran viñetas acción-acción en las que las Trempulcawe (guardianas del Alwe o alma de los hijos de la tierra) se transforman en ballenas. Estas nadan desde la isla Ngil Chenmaywe o «lugar donde se reúne la gente» hasta la costa de los mares del sur Pacífico, donde se encuentran con las almas de los fallecidos a quienes protegen en su forma de ballena blanca[33]. En segundo lugar, la ballena juega un papel fundamental al intervenir en repetidas oportunidades en la caza de cetáceos, cuyo auge se registró a inicios del siglo xix. Ambientado en 1821, entre el extremo sur de la Araucanía y los archipiélagos australes de Chile, el cómic también establece un diálogo con *Moby Dick* (1851) de Herman Melville, pues su ballena blanca se encuentra inspirada en esta misma leyenda.

En la voz de su abuela, Aliro comprende que la ballena Mocha es responsable de mantener el equilibrio entre el océano y los hombres, por lo que se embarca en la misión de evitar la indiscriminada caza de estos cetáceos por parte de los balleneros del siglo xix. Según documentos históricos, estos zarpaban de las costas de Nantucket, en Massachusetts (Estados Unidos), lugar del que proviene Caleb Hienam en la ficción gráfica. En *Mocha Dick*, el viaje de Aliro, que comienza con el deseo de convertirse en arponero, se transforma en un proceso de reconexión con su herencia mapuche. Esto le otorga la fuerza para defender a la mítica ballena blanca hasta su propia muerte, con el fin de impedir que los arponeros ingleses continúen la caza de un símbolo sagrado para su pueblo.

Alegría y Sofía (2012 – actualidad) es una serie inicialmente publicada en formato físico a través de la editorial Visuales, además de difundida mediante numerosas entregas a través de Webtoon. Al igual que *Mocha Dick*, este cómic ha sido reeditado y continuado en formato físico y digital por Planeta Cómic desde 2018. Además de su amplia difusión y popularidad, no obstante, se diferencia en términos estéticos de otros casos por emplear activamente el estilo del manga, al ser concebido como *shōjo* o manga dirigido a mujeres adolescentes, y por haber sido dibujado y escrito por Daniela Thiers, una de las pocas autoras vinculadas al campo de cómics especulativos en Chile.

La narrativa que da inicio a las numerosas aventuras de sus homónimas protagonistas, «El secreto de la abuela», se revela ante la inminente muerte de la abuela de Sofía, una machi afectada por una enfermedad proveniente de otro plano. Esta ha sido gestada por un espíritu maligno que intenta apropiarse de las místicas llaves que dan acceso a una dimensión secreta y de las cuales las curanderas mapuche han sido sus custodias durante siglos. La activación del talismán de Sofía —con motivos que remiten a los símbolos del kultrun mapuche y que representan la base cosmológica de dicho pueblo—, la conduce a ella y a Alegría hasta una dimensión alternativa donde se desarrollan la mayoría de los arcos argumentales que acompañan el crecimiento de ambas personajes, desde la niñez hasta la adolescencia. Estos se desarrollan en volúmenes como *Portales*, *Círculo divino* y *Clase*. Ahora bien, la

[33] *Ibid.*, pp. 47-48.

aventura estrictamente ligada a los elementos mapuche del inicio de la saga se reactiva en su volumen más reciente, *Kaos* (2021 – actualidad).

En el mismo año 2012 se publicó el primer volumen de la saga, *Varua Rapa Nui: El hundimiento de Hiva*[34]. Este cómic destaca por ser publicado por Rapa Nui Press, una editorial dedicada exclusivamente a la difusión de la cultura rapa nui. Al mismo tiempo, sus tres entregas han sido posibles gracias al trabajo de investigación de la antropóloga y guionista Berna O. Labourdette, una autora y gestora clave en la escena del cómic chileno durante el *boom* del segundo periodo, que estuvo ampliamente dominado por autores cisgénero masculinos.

La Isla de Pascua o Rapa Nui fue explotada por esclavistas peruanos, saqueada por la corona británica y comprada por el gobierno chileno a fines del siglo xix. En *Varua*, los espacios de resistencia aparecen al cuestionar el historicismo occidental. A través de distintas leyendas y mitos de la tradición oral rapa nui, la obra contrasta las «versiones oficiales» —recopiladas en su mayoría por exploradores y académicos europeos— con las narraciones locales transmitidas en la isla. Dado que no existe una única narrativa, aunque sí elementos comunes, el relato secuencial se centra en la superposición de versiones para subrayar la dificultad de reunir antecedentes históricos de una cultura eminentemente oral, cuyos protagonistas no necesariamente participaron de los primeros registros escritos. La narrativa gráfica conduce al lector por una serie de relatos que contradicen lo documentado, pero a la vez incorporan elementos nuevos de las diferentes versiones orales existentes. En conjunto, todos estos registros reconstruyen una tradición dispersa en fragmentos, de manera que se articula un coro plural de voces.

Dichas versiones, por lo demás, se conducen con la forma en que aparecen representadas, a través de paneles dinámicos, asimétricos y en muchos casos sin bordes, lo que enfatiza la distancia con el historicismo moderno. Este privilegia una única versión lineal de los hechos en lugar de reconocer la coexistencia de múltiples perspectivas. Por ejemplo, como se observa en la Fig. 4, los bordes rectos de los paneles que narran el viaje de navegación de los tres hermanos hacia la isla de Rapa Nui se transforman en bordes oblicuos tras la aparición de la tortuga Honu[35]. Según la tradición oral, además de un ser sagrado, la tortuga guió la última etapa de la travesía en busca de un nuevo asentamiento. Fue ella quien puso fin a la discordia entre los hermanos, motivada por la competencia de ser el primero en arribar a la isla y convertirse en el nuevo Ariki o líder de la comunidad.

En 2012 también se registra la publicación del primer volumen de la saga *Ñeke* (2012-2018) del ya mencionado Dreg y Javier Ferreras. Este último, cabe recordar, es el fundador

[34] Berna O. Labourdette e Ismael Hernández elaboraron el primer y segundo tomo, *El Hundimiento de Hiva* (2012) *Luces y sombras* (2014), mientras que la tercera entrega, *El Ocaso* (2016), estuvo a cargo de la misma Labourdette en conjunto con el dibujante Francisco Pinto.

[35] Labourdette, Berna O. y Hernández, Ismael. *Varua Rapa Nui: El hundimiento de Hiva*. Chile, Rapanui Press, 2012, p. 11.

de Visuales Editores, que además ha sido la encargada de publicar las cuatro entregas de esta historieta. Como producto dirigido a las infancias, *Ñeke* mezcla las estéticas del dibujo naif y del manga para dar forma a las diferentes aventuras del guardián de los volcanes. Estas combinan historias de transmisión oral del área austral de Chile y de la cosmología mapuche, como el mito del Millalobo y del Toro Chupey. A lo largo de narrativas secuenciales, el joven Ñeke se enfrenta a fuerzas sobrenaturales, espíritus de la naturaleza y divinidades. Ahora bien, la saga *Ñeke* se constituye como una pieza clave para caracterizar el tercer momento en la presente genealogía, pues triangula factores «autorales», «editoriales» y «temáticos». Estos permiten identificar una incipiente industria nacional para todo tipo de público, al tiempo que combina los géneros especulativos con la temática indígena desde el medio del cómic.

En este sentido, es importante detenernos en el hecho de que diversos colaboradores de esta escena habitaron tanto el circuito cultural del cómic como el de la literatura, de manera que durante el inicio de los años 2000 en Chile se registra un movimiento cultural más amplio que excede el medio secuencial. En este contexto destaca la figura del ya referido Francisco Ortega, quien escribió editoriales incluidas en las entregas de *Rayén* y uno de los prólogos de *Raptados*. Este autor también ha publicado diversos cómics junto a dibujantes nacionales y ha forjado alianzas multidisciplinares con otros escritores ligados al campo especulativo, como Jorge Baradit, Álvaro Bisama y Mike Wilson. Dichos autores, entre 2006 y 2008, construyeron un proyecto cultural llamado Ucronía Chile para escribir historias alternativas del país. Si bien este proyecto se enfocó principalmente en episodios históricos como el golpe de Estado de 1973 y la guerra del Pacífico de 1879, su relevancia radica en que se posiciona como un ejercicio simultáneo a la colección *Futuro Esplendor*. Esta iniciativa reunió a figuras del «Chile oculto», entre las cuales resalta *El Viudo* de Gon-

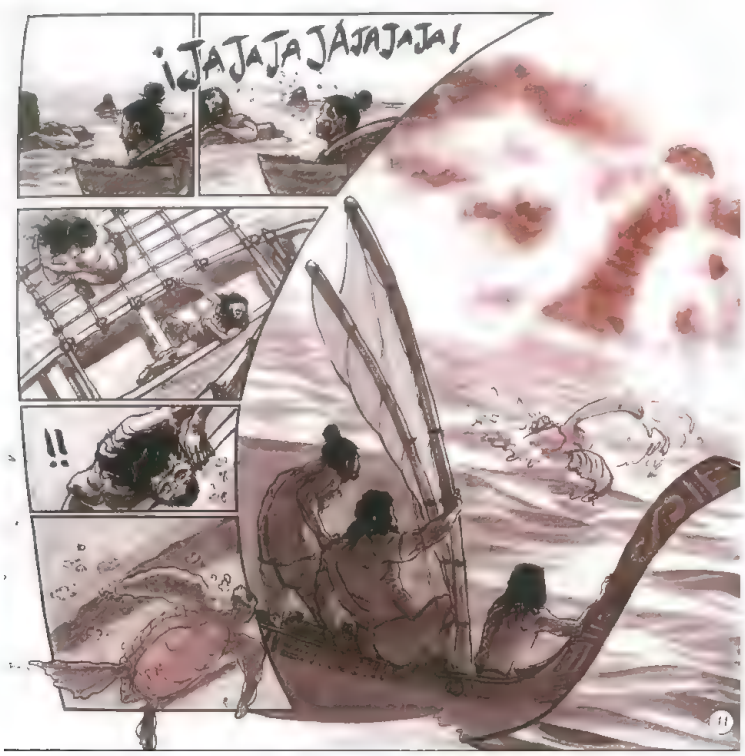


Fig. 4. Secuencia de una página con paneles asimétricos incrustados donde los tres hermanos son guiados por Honu a la isla de Rapa Nui. Labourdette, Berna O. y Hernández, Ismael. *Varua Rapa Nui: El hundimiento de Hiva*. Chile, Rapanui Press, 2012, p. 11.

zalo Oyanedel[36]. Dicha serie derivó en ediciones integrales publicadas por Dogitia entre los años 2014 y 2022, en las que participaron diferentes exponentes nacionales y latinoamericanos como Cristian Decolomansky, Rodrigo Campos, Ximena Rodríguez, Juan «Nitrox» Márquez, Geraldo Borges y Quique Alcatena.

Mientras el proyecto literario de Ortega en torno a cofradías y conspiraciones cultistas en Chile resuena en la colección de cómics *Futuro Esplendor*, el trabajo de Jorge Baradit constituye un antecedente directo para caracterizar el interés por la temática indígena desde la literatura especulativa. A través de sus novelas *Ygdrasil* (2005) y *Trinidad* (2007), Baradit inauguró un subgénero que la crítica y la prensa han denominado «ciberchamanismo» y que el propio autor ha descrito como «realismo mágico 2.0»[37]. En estas historias se entrelazan el esoterismo, la mitología, el folclore nacional, la religión y las cosmovisiones amerindias con redes cibernéticas, escenarios distópicos y regímenes totalitarios. El universo narrativo ciberchamánico o de realismo mágico 2.0 de Baradit se amplió con títulos como *Kalfukura* (2009), *Lluscuma* (2013) y *La guerra interior* (2017). Asimismo, se expandió junto al dibujante Martín Cáceres en la novela gráfica *Policía del Karma* o *PDK* (2011) y, más recientemente, en la adaptación secuencial de la novela *Synco* (2005) del mismo Baradit, siendo un proyecto que aún se encuentra en desarrollo.

En este marco, *PDK* resulta especialmente relevante por la manera en que articula una distopía que combina tecnología con un discurso místico sustentado en un sincretismo de creencias católicas, tradiciones del folclore local y saberes de pueblos originarios de América, particularmente con respecto a la cosmología mapuche. Una estrategia narrativa similar aparece en *El informe Tunguska* (2009) de Alexis Figueroa y Claudio Romo, pues esta incorpora imaginarios folclóricos y misterios populares asociados a la mitología de la isla de Chiloé junto con especulación científica y escenarios postapocalípticos. Tanto en *PDK* como en *Tunguska*, el colapso ambiental aparece como una preocupación central vinculada a la pérdida de cosmovisiones ancestrales que conciben relaciones simbióticas con el ecosistema. Estas ficciones subrayan cómo la degradación ecológica y la desconexión de saberes milenarios —que articulan una sincronía entre los ciclos de las estrellas y de la tierra— acontecen tras la separación del ser humano respecto de las demás especies no humanas, en un proceso de impacto eminentemente antrópico.

Ahora bien, la importancia de *PDK* y *Tunguska* en esta tercera etapa radica, en primer lugar, por sus referencias a comunidades indígenas o territorios específicos de Chile. Si bien estos se integran como componentes suplementarios dentro de universos híbridos más am-

[36] Reptiliano. «"El Viudo: Fin del Luto" (2014) de Gonzalo Oyanedel, Rodrigo Campos y Cristian Docolomansky», en *Cuarto Mundo*, 1 de noviembre de 2017 [12 de junio de 2015]. Disponible en https://www.cuartomundo.cl/2015/06/12/el-viudo-fin-del-luto-de-gonzalo-oyanedel-rodrigo-campos-y-cristian-docolomansky/

[37] Rojas, Alberto. «Jorge Baradit, escritor: "Ya no es posible hacerle el quite a la ciencia ficción"», en *Emol*, 14 de noviembre de 2007. Disponible en https://www.emol.com/noticias/magazine/2007/11/14/281823/jorge-baradit-escritor-ya-no-es-posible-hacerle-el-quite-a-la-ciencia-ficcion.html

plios, dichos títulos despertaron un interés académico y crítico por narrativas especulativas ancladas en historias locales y creencias populares, en contraste con modelos de ciencia ficción de alcance universalista o globalista. En segundo lugar, ambos cómics contribuyeron a consolidar el tránsito de sus autores desde el ámbito editorial independiente hacia sellos consolidados[38]. Por último, el interés por *PDK* y *Tunguska* también se reflejó en la crítica especializada.

En el circuito internacional, el libro *Posthumanism and the Graphic Novel in Latin America* (2017) de Edward King y Joanna Page abordó dichos cómics, pero también otros tres títulos nacionales: *Las playas del otro mundo* (2009) de Cristian Barros y Demetrio Babul, *1899. Cuando los tiempos chocan* (2011) de Francisco Ortega y Nelson Dániel y *e-Dem. La conspiración de la vida eterna* (2012) de Cristián Montes-Lynch. No obstante, de las cinco publicaciones chilenas estudiadas, tres pertenecen al circuito profesional. Respectivamente, Norma Editorial y Ediciones B publicaron las primeras versiones de *1899* y *PDK*, mientras que LOM Ediciones difundió *Tunguska*. En el contexto de esta tercera etapa, cabe destacar la relevancia de estudiar *Las playas del otro mundo*, pues esta adaptación literaria hace referencia al imaginario mesoamericano y articula una narrativa de tiempos superpuestos. La obra sitúa un mítico espejo azteca como vínculo entre múltiples temporalidades: la expedición de Hernán Cortés y la conquista, el reinado de Isabel I y un periodo futuro posatómico.

En el marco del acontecer nacional, tanto los estudios en torno a *PDK* y *Tunguska* como el interés por el trabajo del pionero Félix Vega se repiten en los libros *El arte de la historieta: conversaciones sobre narrativa gráfica contemporánea* (2016) de Claudio Aguilera y Carlos Reyes y *Non sequitur: Variaciones de las historietas en Chile* (2022) de Paloma Domínguez, Hugo Hinojosa y Jorge Sánchez. De esta manera, los diversos elementos que se solapan en ambas compilaciones nacionales visibilizan el interés por narrativas secuenciales de corte especulativo, que integran elementos locales e indígenas en la construcción de identidades culturales. Sin embargo, dicho fenómeno solo fue posible porque, en el campo chileno de la historieta, existió primero una eventual transición desde el circuito editorial independiente hacia casas editoriales consolidadas[39].

Al respecto, la tendencia de publicar volúmenes originales y ediciones integrales o reeditadas por parte de editoriales multinacionales es un fenómeno particular de esta tercera etapa. En el contexto actual, por ejemplo, la novela gráfica *PDK* fue reeditada en 2021 por el sello

[38] En el ámbito de la genealogía en torno a las representaciones indígenas, esta práctica encuentra su antecedente en el ya mencionado cómic *Aravco*, serie que fue publicada directamente en el circuito profesionalizante por Planeta Comics Chile, una filial de la empresa multinacional Grupo Planeta.

[39] Estas dos contribuciones fueron realizadas por miembros asociados a la Red Investigadora de Narrativa Gráfica en Latinoamérica (RING) y contaron con apoyos económicos de fondos concursables ofrecidos por el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio (MINCAP). En el caso de iniciativas de principios de los años 2000, los fondos concursables fueron gestionados por el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA), creado en 2003, pero reestructurado durante el segundo gobierno de Michelle Bachelet Jeria (2014-2018).

Reservoir Books de Penguin Random House tras la adquisición de Ediciones B en 2017. Asimismo, el sello Planeta Cómic ha publicado ediciones aumentadas de diversos trabajos del dibujante Félix Vega. Específicamente, ha distribuido varios tirajes de *Juan Buscamares* (2017), *Duam* (2018) y *Thor y La mujer águila* (2022)[40]. En la misma línea de proyectos colaborativos, Planeta Cómics también fue la encargada de la edición integral de la saga de los *Guardianes del Sur* (2022) de Sebastián Castro y Guido Salinas, cuyos cuatro volúmenes originales habían sido autogestionados bajo el sello Ñük! entre 2017 y 2021[41].

A propósito del interés académico por la ya mencionada saga *Metahulla*, también resultan relevantes los trabajos del dibujante Nelson Dániel en colaboración con el escritor Francisco Ortega, como la reedición de Planeta Cómics de *1899: Metahulla 1* (2018) y la continuación inédita *1959: Metahulla 2* (2018). En esta saga, el hallazgo del desconocido mineral metahulla reescribe la historia de Chile y de la humanidad, pues proyecta al país como una potencia tecnocrática de alcance global que emprende un afán imperialista desbordante y bélico. A pesar de que dicho mineral es encontrado en las minas de Lota de la zona araucana —cuna del pueblo mapuche—, los autores deciden estructurar su universo narrativo a partir de las bases del imaginario lovecraftiano.

En este marco, el dibujante chileno Martín Cáceres es el encargado de expandir el universo ficcional de *Metahulla* en una tercera entrega, *Leviatán: Arturo Prat en las montañas de la locura* (2020). En este cómic, la figura histórica de Arturo Prat se convierte en un agente interdimensional encargado de impedir que la humanidad repita el otrora colapso del mundo a manos de los Dioses Arquetípicos del imaginario lovecraftiano. Ahora bien, a diferencia de casos ya mencionados en este artículo, la inclusión de figuras indígenas como los ch'amakanis —curanderos o chamanes de los Andes— no potencia la agencia restitutiva del pueblo aymara: en lugar de actuar como sabios o guías espirituales, los ch'amakanis son perfilados como seres dóciles y zombificados, alineados con las fuerzas oscuras de El Eje, cuyo propósito es frustrar las tentativas de Prat. Este grupo antagónico, por lo demás, incluye versiones ficcionalizadas de figuras históricas como el dictador Augusto Pinochet y el general nazi Otto Skorzeny.

[40] *Duam. La piedra de la luz* (2018) y *Thor y La mujer águila* (2022) fueron publicados originalmente en francés por la editorial Clair de Lune en dos tomos, respectivamente titulados: *Duam Tome 1: Le Dieu Prédateur* (2010), *Duam Tome 2: L'Hiver des Morts* (2011), *Vinland: La Colère de Thor* (2017) y *Vinland: Yggdrasil* (2021).

[41] El Grupo Planeta se ha caracterizado en los últimos años por publicar diversos cómics chilenos en ediciones de alta factura no solo en torno a las temáticas indígenas, sino también en relación a narrativas gráficas de género. Entre estos destacan la publicación inédita *Durmiente* (2022) de Nelson Dániel, las reediciones de los cuatro volúmenes de *Mientras Yubooh duerme* (2020-2023) de Paulina Palacios y de las seis entregas de *Clandestino* (2021) de Amancay Nahuelpan. También son relevantes otros de los trabajos colaborativos del escritor chileno Francisco Ortega, como la reedición del cómic infanto-juvenil *Álex Nemo. La hermandad del Nautilus* (2021) junto al dibujante nacional Gonzalo Martínez y la ficción histórica *Los fantasmas de Pinochet* (2021) junto a Félix Vega.

El rol de las editoriales independientes en el «Boom *del cómic chileno*»

En este tercer periodo, diversas editoriales independientes destacaron por publicar cómics que abordan lo indígena desde distintas perspectivas. Proyecto adjudicado con el Fondo Nacional de Fomento al Libro y la Lectura, *Chajnantor* (2016) de Pablo Monreal sitúa una aventura futurista en los observatorios astronómicos del desierto de Atacama. La historia transcurre en un árido altiplano, con limitaciones de oxígeno y las inclemencias de un inminente declive ecológico en el año 2032. Este cómic pone al centro a un grupo de adolescentes provenientes de comunidades asociadas a pueblos originarios de diferentes regiones que históricamente han habitado las montañas más altas del mundo, incluidas Popocatepetl (México), Batián (Kenia), Kangchenjunga (India y Nepal), McKinley (Alaska, EE. UU), Elbrús (Rusia) y Damavand (Irán). Entre estos, por lo demás, se encuentran Paqari Koyasuki, una joven kunza del altiplano andino, y Ankatu Antillanca, un adolescente mapuche de la zona de Aconcagua. Desde niños, los jóvenes del «Proyecto Transhumancia» reciben entrenamiento para resistir las duras condiciones del llano de Chajnantor y proteger el proyecto Aura, destinado a dilucidar el origen del universo. Además de ampliar el concepto de «indigeneidad» al integrar personajes de todo el mundo, la particularidad de este cómic radica en su estética inspirada en el manga, coherente con el estilo de Pablo Monreal. Dicho artista es el fundador de Wolu Studio, proyecto dedicado a la publicación de mangas y la producción de animación en Sudamérica.

Otra editorial independiente que incursionó en las representaciones indígenas fue Arcano IV, que desde 2018 reorientó su labor y se centró exclusivamente en la edición de cómics con temáticas indígenas y del género manga a través de su nueva línea editorial *Arcano Ñau*. Un ejemplo fundacional de este cambio es *La noche de los invunches* (2018) de Miguel Ferrada, Jade González y Felipe Benavides, una publicación dirigida al segmento infanto-juvenil que utiliza la mitología mapuche y chilota en las aventuras de dos hermanas, Zizi y Lina. Estas se enfrentan a su propio origen al combatir al mismísimo invunche: un legendario ser monstruoso cuya cara se alinea con la espalda, tiene una pierna pegada a la nuca y camina de mano y pie. No es fortuito, sin embargo, que el invunche sea la figura elegida para dicho cómic, ya que, junto a los brujos de la isla de Chiloé, el invunche es una de las figuras míticas más representadas en la literatura y las artes chilenas. Al mismo tiempo, el alcance de ambos ha sido tal que ya en 1986 lograron posicionarse como una de las pocas figuras originarias del territorio chileno incluidas en el universo de DC Comics, como parte de las aventuras del antihéroe y maestro de las artes ocultas John Constantine.

A las editoriales independientes ya mencionadas, como Mitomano Comics y Dogitia, se suma Desastre natural. Esta destaca por publicar *El despertar de los silentes* (2022) de Rodolfo Aedo, una distopía eugénica que afecta a una comunidad indígena no identificada en el sur del mundo, pero que hace eco del genocidio que enfrentaron los pueblos fueguinos. En la misma línea, *Parangón. Tierra arrasada* (2019) de Editorial Cafuné y el autor Mario Moreno («Sofrenia») extrapola el conflicto mapuche y la defensa de los bosques nativos en la voz de los Mabülls, una comunidad nativa ficcional cuyo propósito es actuar como defensores de la naturaleza frente al embate extractivista de las explotaciones forestales. De

manera paralela, Acción Comics publicó *El último detective* (2020-2021) de Geraldo Borges y Claudio Álvarez, una obra de dos volúmenes en la que el pueblo mapuche y las comunidades patagónicas se representan como un grupo de resistencia frente a la hegemonía del llamado imperio de *Nueva Amazonía*. En la ficción, este se convirtió en una fuerza global dominante desde Sudamérica gracias al poder del «vitrium», un mineral multipropósito capaz de proveer energía no combustible. En esta aventura policial, los mapuches se niegan a extraer el vitrium de sus tierras y consolidan un territorio autónomo donde este se considera parte del ecosistema social.

A su vez, Áurea Ediciones incorporó en 2020 el sello Wanglen, dedicado exclusivamente a publicaciones secuenciales de género. Su primera novela gráfica *Witranantü: las guerras del sol muerto* (2020) de Inti Carrizo-Ortiz y Diego «Novanim» Zúñiga Millán integra conceptos de la cosmología mapuche y una estética formal influenciada por el manga, para construir una fantasía épica al sur de Abyanaca (Abya Yala o América). Entre otros elementos, el cómic retoma la noción del Pu-Am o energía vital del universo, la figura del newen como ser capaz de canalizar dicha energía y la presencia de los wekufes, criaturas inquietantes que carecen de ella. Este también presenta un *worldbuilding* detallado, con mapas, crónicas, archivos y un glosario de términos nipo-mapuche, mediante los cuales se construye una alegoría de la degradación ecológica actual en un tiempo y espacio anteriores al mundo contemporáneo. A través de ángulos dinámicos, líneas cinéticas, primeros planos y transiciones que enfatizan la acción, emula secuencias características del manga japonés, mientras que la hipertecnología del género mecha se fusiona con la cultura mapuche: la entidad robótica colosal Lukutuwe (ser que se arrodilla) funciona como una antena cósmica, para canalizar la energía del universo, y los personajes utilizan exoesqueletos combinados con poderes sobrenaturales, como el protagonista heroico Ankatu (el ser que toca el cielo) y la milenaria oráculo Suyai (la esperanza).

Witranantü representa, además, un punto cúlmine en esta tercera etapa, al recibir la medalla de plata en la categoría Mejor Novela Gráfica en la vigésima tercera edición del International Latino Book Awards (ILBA) en 2021. Dicho galardón marcó un hito en la consolidación del cómic chileno dentro del circuito internacional y fue reforzado por la obtención de la medalla de oro en la misma categoría por parte de *Mecha Selk'nam: Sorren* (2020) de Daniel Leal y Fabián Todorović, un cómic publicado por la ya mencionada editorial Arcano IV. Este último forma parte de una saga de dos volúmenes que imagina la inesperada reaparición de una comunidad indígena ultratecnológica siglos después de haber enfrentado los embates sistemáticos del colonialismo, las enfermedades contagiosas traídas por comunidades europeas, las campañas de evangelización y el genocidio estatal en la Patagonia. A lo largo de la historia fáctica del pueblo selk'nam, este proceso de exterminio progresivo ha sido perpetrado por distintos agentes: los misioneros católicos, los llamados «zoológicos humanos» y los gobiernos de Chile y Argentina. De esta manera, la narrativa ficcional de *Mecha Selk'nam* se articula como una reclamación histórica que problematiza la falacia generalizada en torno a la extinción de dicho pueblo. En el cómic, la comunidad selk'nam ha permanecido protegida en un asentamiento remoto, desde donde emerge para defender a comunidades despojadas, prisioneros políticos y otros grupos indígenas a través de sus

sorren, robots gigantes pilotados desde su interior[42]. Dicha versión de los mechas japoneses amplía la tendencia ya descrita en el caso de *Witranantü*, esto es, construir objetos visual y simbólicamente liminales entre los imaginarios indígenas del sur de América y las estéticas visuales del campo cultural nipón.

El término de un ciclo y proyecciones en el campo del cómic chileno especulativo

Este tercer momento del campo cultural del cómic especulativo con representaciones indígenas (2012-2022) no puede entenderse sin el contexto sociopolítico que lo propició. Desde el retorno a la democracia en los años noventa se consolidó un marco político-económico que permitió la emergencia de editoriales patrimoniales como Rapa Nui Press en 1999, responsable de la publicación de la saga *Varua Rapa Nui* entre 2012 y 2016. Más adelante, el auge de las narrativas gráficas apoyadas por fondos concursables como *Rokunga* (2008) —especialmente en el contexto del bicentenario—, coincidió con hitos institucionales del cómic chileno durante el año 2006, como la inauguración del Museo del Cómic de San Miguel y la entrega del primer reconocimiento Altazor de las artes nacionales a Hervi. En paralelo, surgieron propuestas profesionales y autogestionadas que maduraron de forma simultánea a la movilización social iniciada por el movimiento estudiantil de 2006 y profundizada por la crisis política que desembocó en el estallido social de 2019. Es más, el programa de gobierno del segundo mandato de Michelle Bachelet (2014-2018) declaró como objetivo saldar la deuda histórica del Estado con los pueblos indígenas, mediante el reconocimiento constitucional de su identidad, lenguas, costumbres y derechos colectivos[43]. Dicho programa estatal fue la base de un proceso constituyente ciudadano iniciado en 2015, que adquirió forma institucional durante el estallido de 2019 y culminó en dos propuestas fallidas de nueva constitución presentadas en 2022 y 2023.

El proceso constitucional en Chile se fraguó de manera simultánea al circuito cultural que culminó en la visibilización de proyectos independientes como *Guardianes del Sur*, el cual ganó popularidad en el marco de las protestas ciudadanas y, posteriormente, fue reeditado por Planeta Cómics en 2022. El proyecto nació como un concepto de arte que el dibujante Guido «Kid» Salinas difundió en sus redes sociales, a partir de una ilustración que hacía homenaje a Wolverine de la saga *X-Men* de Marvel Comics. En ella se proponía una reinterpretación de Galvarino, un guerrero mapuche cuyas manos fueron amputadas por los colonizadores españoles, de acuerdo a fuentes históricas y literarias que incluyen el poema

[42] Dos casos más alejados de la ficción, pero relevantes para la representación selk'nam y la búsqueda de justicia ante el genocidio perpetrado a lo largo de los siglos XIX y XX: *Pikinini* (2017) de José Miguel Varas y Raquel Echenique, basado en el testimonio de Clementina Fidret Bonard, se centra en los horrores del exterminio y de la imposición cultural civilizatoria; y *Nosotros los Selk'nam* (2021) de Carlos Reyes y Rodrigo Elgueta integra voces académicas, comunitarias y ficcionales para reconstruir una historia fragmentada y cuestionar el creciente fetiche de su representación.

[43] S.A. «Programa de Gobierno Bachelet 2014–2018», en *Subsecretaría de Desarrollo Regional y Administrativo (SUBDERE) – Gobierno de Chile*, octubre 2013, p. 34. Disponible en https://www.subdere.gov.cl/sites/default/files/noticias/archivos/programamb_1_0.pdf

épico *La Araucana* (1569-1589) de Alonso de Ercilla. La imagen, publicada inicialmente en 2017, marcó el inicio de un recorrido gráfico que se extendió a lo largo de cuatro volúmenes autopublicados que utilizan la figura del superhéroe para construir el universo alternativo de weichafes (guerreros), también conocido como Mapuverso (2017-2021)[44]. En esta saga, Salinas y Castro ponen en diálogo la cultura mainstream del cómic de aventuras y superhéroes con retazos de la historia indígena de los mapuches, al utilizar los vacíos historiográficos del periodo de la conquista y las elipsis biográficas de cuatro personajes indígenas invisibilizados por la historia: Galvarino, Caupolicán, Janequeo y Lautaro[45].

Considero la reedición de *Guardianes del Sur* en 2022 como un punto clave que conecta el consolidado interés por los pueblos originarios, tanto en la industria del cómic como en el escenario cultural y social. El punto álgido de este fenómeno se desarrolló durante y después del estallido social de 2019, momento en que las intenciones de programas de gobierno anteriores se alinearon con el interés ciudadano por materializar políticas públicas inclusivas, no especistas y plurinacionales. Dichas iniciativas, incluidas en el primer borrador constitucional de 2022, instalaron en el centro del debate público conceptos ancestrales como el *Sumak kawsay* o Buen vivir (artículo 8), la necesidad de conceder autodeterminación a los pueblos originarios como en el caso de la comunidad rapa nui (artículo 236), la consolidación de un programa de restitución territorial para los pueblos indígenas ancestrales (artículo 79) y la legitimación de los pueblos aymara y mapuche como preexistentes al Estado de Chile, así como del pueblo selk'nam como etnia viva (artículo 5)[46].

No obstante, el fallido proceso constitucional que culminó en 2023 coincidió con un declive en la producción de cómics en Chile, no solo de corte indígena, sino también en términos de narrativas contraculturales, lo que refleja el ambiente sociopolítico actual, tendiente al conservadurismo. En este sentido, a pesar de la intención de reconocer la herencia y tradición no occidental, tanto los cómics producidos en este periodo como las políticas públicas desde el retorno a la democracia apenas abordaron la superficie de problemas históricos profundos. Las diversas políticas de corte progresista enunciadas en los programas de gobierno, principalmente de izquierda, desde el preludio del bicentenario hasta la actualidad, no han sido suficientes para resolver los conflictos históricos en torno a la identidad nacional ni para impulsar iniciativas efectivas de reparación histórica.

A los periodos ya propuestos (Fig. 5), una posible proyección consiste en establecer una correlación entre los distintos programas y marcos legislativos impulsados por el Estado chileno en diversos periodos sociopolíticos y las producciones de cómic publicadas en dichos

[44] La imagen de la publicación original en redes sociales se integró más tarde en la edición integral de 2022.

[45] El guionista Sebastián Castro tiene una amplia experiencia en colaboraciones que involucran tanto ficciones superheroicas como la adaptación de historias populares en códigos especulativos, como sus trabajos en *Historia de Chile en cómics* (2008), *Fausto Sudaca* (2016), *Atómica: Evolución* (2018), entre otros.

[46] VV.AA. *Propuesta de Constitución política de la República de Chile*. Chile, Consejo Constitucional-Oficina de Diseño y Publicaciones Cámara de Diputadas y Diputados de Chile, 2022. Disponible en https://www.chileconvencion.cl/wp-content/uploads/2022/07/Texto-Definitivo-CPR-2022-Tapas.pdf

momentos. Este cruce permitiría analizar cómo el medio se sitúa en momentos de redefinición de la identidad nacional y de sus marcos de representación en torno a la indigeneidad, en relación a políticas culturales, concursos estatales, premios e incentivos a la producción de narrativa gráfica, ya sea desde el retorno a la democracia o desde la denominada Edad de Oro del cómic chileno hasta la actualidad. Como segunda línea de proyección, resulta relevante considerar la presencia sostenida del manga en Chile, perceptible desde la década de 1990 a través de la animación japonesa. En este marco, es importante destacar el auge en la producción de mangas chilenos en formato webcómic, así como sus reediciones en papel por parte de editoriales independientes y multinacionales. Este fenómeno forma parte de un ciclo de producción cultural que se desarrolla de manera paralela al periodo de consolidación de las representaciones indígenas hasta la actualidad, como se observa en *Mientras Yubooh Duerme* (2020–2023) de Paulina Palacios, *Carta Prat* (2018 y 2024) de Pablo Monreal y *Arcagen* (2023) de Diego «Novanim» Zúñiga Millán.

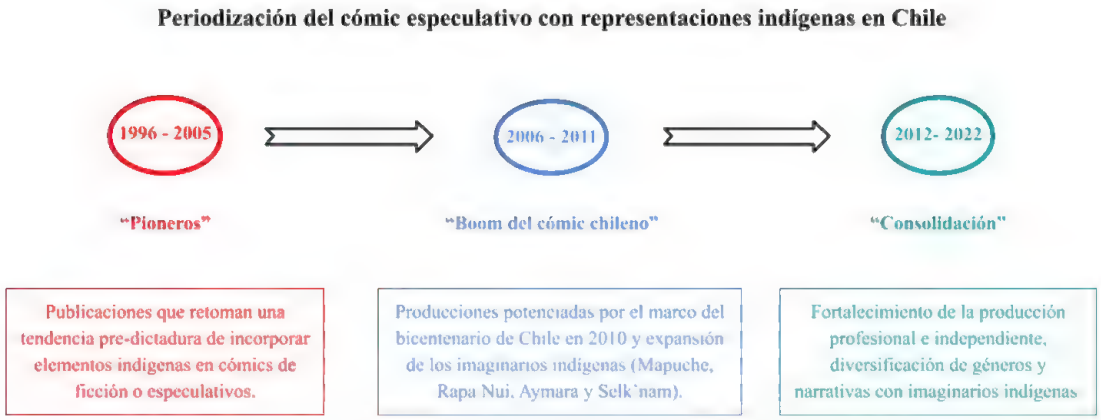

Periodización del cómic especulativo con representaciones indígenas en Chile
1996 - 2005
2006 - 2011
2012- 2022
"Pioneros"
"Boom del cómic chileno"
"Consolidación"
Publicaciones que retoman una tendencia pre-dictadura de incorporar elementos indígenas en cómics de ficción o especulativos.
Producciones potenciadas por el marco del bicentenario de Chile en 2010 y expansión de los imaginarios indígenas (Mapuche, Rapa Nui, Aymara y Selk`nam).
Fortalecimiento de la producción profesional e independiente, diversificación de géneros y narrativas con imaginarios indígenas

Fig. 5. Diagrama en torno a la periodización propuesta en este artículo. Elaboración propia.

Ahora bien, lo relevante de esta perspectiva es que diversos cómics abordados en este artículo establecen diálogos explícitos entre la estética manga y comunidades indígenas: las representaciones colosales de «kaijus» y mechas en *Rokunga* y *Mecha Selk'nam*; la experimentación formal con la estructura de página propia del manga en *Chajnantor* y *Witranantü*; y la influencia del manga dirigido a adolescentes mujeres (*shōjo*) en *Alegría y Sofía* y *La noche de los invunches*. A estos se suma *Príncipe Yu* (2019) de Kote Carvajal y Jade González, dirigido a adolescentes hombres (*shōnen*) y que solo establece una referencia puntual con la cultura rapa nui. También se contemplan otras publicaciones que exceden a la periodización propuesta como *Cazador de Kalku* (2023) de Fernando Valenzuela, centrada en las aventuras de un aprendiz de machi y cuya construcción de mundo se basa en una interpretación libre del imaginario cultural mapuche y de las leyendas del sur de Chile. Tanto en los casos pesquisados como en otros por indagar, los lenguajes visuales y narrativos del manga operan como marcos liminales que permiten reinscribir imaginarios locales y no occidentales en formatos de circulación global. Dicha tendencia colinda con la periodización propuesta y,

además, plantea un desafío investigativo en torno a modos adicionales de hibridación genérica y étnico-cultural que adquieren los cómics chilenos especulativos con representaciones indígenas.

Bibliografía

Currículum Nacional. «Mocha Dick: La leyenda de la ballena blanca», en *Unidad de Currículum y Evaluación - Ministerio de Educación de Chile*, s.f. Disponible en https://www.curriculumnacional.cl/recursos/mocha-dick-leyenda-ballena-blanca

David, Jorge y Letelier, Carolina. *Rayén: La hora más oscura, vol. 3*. Santiago, Dédalos Editores, 1999.

David, Jorge, Babul, Demetrio y Rodríguez, Dan. *Rayén: La unión de la serpiente, vol. 7*. Santiago, Dédalos Editores, 2000.

Díaz Castro, Cristian Eric. «La historieta en Chile (5)», en *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta*, vol. 3, n.º 10 (2003), pp. 107-124.

Fernández, Francisco y Figueroa, Oliver. *Ayayemá #1*. Chile, Mitomano Comics, 2009.

Gaete, Tomás. «Las representaciones visuales del pueblo rapanui en el trabajo de Ismael Hernández. Un análisis de caso de la novela gráfica *Varua Rapa Nui*», en *Bajo la Lupa, Subdirección de Investigación - Servicio Nacional del Patrimonio Cultural*, 2023, pp. 1-23. Disponible en https://www.investigacion.patrimoniocultural.gob.cl/publicaciones/las-representaciones-visuales-del-pueblo-rapanui-en-el-trabajo-de-ismael-hernandez-un

—Castro, María Loreto y Vargas, Sebastián. «Representaciones de pueblos originarios en la historieta chilena contemporánea. Un catastro de publicaciones entre 1998-2023», en *Revista Alpha*, n.º 61 (2025), pp. 33-50.

García Castro, Mauricio. «Caleuche Comic. Una revista de superhéroes made in Chile», en *Ergocomics*, 9 de mayo de 2011. Disponible en https://web.archive.org/web/20110509044612/http://www.ergocomics.cl/sitio/index.php?idele=20060528195002

Gutiérrez, Christian. «Historieta chilena post dictadura. Renaciendo en la década del ochenta», en *Revista Latinoamericana de Estudios Sobre la Historieta*, n.º 2 (2002).

Hasson, Moisés. *Comics en Chile. Catálogo de Revistas (1908-2000)*. 2.ª edición. Santiago, Nauta Colecciones, 2016 [2014].

Irribarren, Javiera. «Catástrofe ambiental, viaje en el tiempo y el ser mestizo en *Juan Buscamares* de Félix Vega», en *Kamchatka*, n.º 22 (2023).

—*Descolonizar la imaginación en el Antropoceno: Alter-Nativas en cómics de ficción especulativa en Brasil y Chile* [tesis doctoral inédita]. Columbia University, 2025.

Labourdette, Berna O. y Hernández, Ismael. *Varua Rapa Nui: El hundimiento de Hiva*. Chile, Rapanui Press, 2012.

Larraín, Jorge. «Identidad chilena y el bicentenario», en *Estudios Públicos*, n.º 120 (2010), pp. 5-30. Disponible en https://www.estudiospublicos.cl/index.php/cep/article/view/388

Ley Indígena n.º 19 253, 5 de octubre de 1993, por la que se establecen normas sobre protección, fomento y desarrollo de los indígenas, y crea la Corporación Nacional de Desarrollo Indígena (CONADI). Ministerio de Planificación y Cooperación – Gobierno de Chile. Disponible en https://www.conadi.gob.cl/storage/docs/Comunicaciones/Leyes/Ley_Indigena_19253.pdf

Martínez, Gonzalo y Ortega, Francisco. *Mocha Dick. La leyenda de la ballena blanca*. Santiago, Norma Editorial, 2012.

Molina, María Isabel. «Las prácticas editoriales en Quimantú», en Molina, María Isabel, Facuse, Marisol y Yáñez, Isabel (eds.). *Quimantú: prácticas, política y memoria*. Santiago, Grafito Ediciones, 2018, pp. 19-88.

Piernas, Jesús. «5 x INFINITO" (1970, ZIG-ZAG / QUIMANTÚ)», en *Tebeosfera*, 2020. Disponible en https://www.tebeosfera.com/colecciones/5_por_infinito_1970_zig-zag_quimantu.html

Rapiman, Melina. «Representaciones de la otredad en el personaje Mawa de la revista *Jungla* (editorial Zig-Zag, 1967–1969)», en *Amoxtli*, n.º 13 (2024), pp. 1-29.

Redacción El observador. «Superhéroes 100 por ciento chilenos protagonizan nuevos cómics quillotanos», en *El Observador*, 2 de abril de 2013. Disponible en https://www.mitomanocomics.cl/wp-content/uploads/2012/03/art%C3%ADculo-observador2.jpg

Reyes, Carlos. «Breve e incompleta mirada a la antigua - nueva historieta independiente chilena», en *Revista de Teoría del Arte*, n.º 14/15 (2016), pp. 215-233.

Reptiliano. «"El Viudo: Fin del Luto" (2014) de Gonzalo Oyanedel, Rodrigo Campos y Cristian Docolomansky», en *Cuarto Mundo*, 1 de noviembre de 2017 [12 de junio de 2015]. Disponible en https://www.cuartomundo.cl/2015/06/12/el-viudo-fin-del-luto-de-gonzalo-oyanedel-rodrigo-campos-y-cristian-docolomansky/

Rojas, Alberto. «Jorge Baradit, escritor: "Ya no es posible hacerle el quite a la ciencia ficción"», en *Emol*, 14 de noviembre de 2007. Disponible en https://www.emol.com/noticias/

magazine/2007/11/14/281823/jorge-baradit-escritor-ya-no-es-posible-hacerle-el-quite-a-la-ciencia-ficcion.html

S.a. «Programa de Gobierno 2005: Michelle Bachelet Jeria», en *Biblioteca del Congreso Nacional – Gobierno de Chile*, 2005. Disponible en https://obtienearchivo.bcn.cl/obtienearchivo?id=documentos/10221.1/13433/1/2005_programa-MB.pdf

S.a. «Comic chileno será promovido como producto de exportación nacional», en *Secretaría de Relaciones Económicas Internacionales (SUBREI) - Gobierno de Chile*, 30 de septiembre de 2010. Disponible en https://www.subrei.gob.cl/sala-de-prensa/noticias/detalle-noticias/2010/10/01/comic-chileno-sera-promovido-como-producto-de-exportacion-nacional

S.a. «Resultados 2012 Fondos Cultura», en *Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA)-Gobierno de Chile*, 2012. Disponible en https://www.fondosdecultura.cl/wp-content/uploads/2015/06/resultados-fondos-2012.pdf

S.a. «Programa de Gobierno Bachelet 2014–2018», en *Subsecretaría de Desarrollo Regional y Administrativo (SUBDERE) – Gobierno de Chile*, octubre 2013. Disponible en https://www.subdere.gov.cl/sites/default/files/noticias/archivos/programamb_1_0.pdf

S.a. «Editora Nacional Quimantú (1971–1973)», en *Memoria Chilena – Biblioteca Nacional de Chile*, noviembre de 2020. Disponible en https://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3362.html

S.a. «El "boom" del cómic chileno, diez años después», en *Acción Comics*, 8 de enero de 2023. Disponible en https://accioncomics.cl/index.php/2023/01/08/el-boom-del-comic-chileno-diez-anos-despues/

VV. AA. *Propuesta de Constitución política de la República de Chile*. Chile, Consejo Constitucional - Oficina de Diseño y Publicaciones Cámara de Diputadas y Diputados de Chile, 2022. Disponible en https://www.chileconvencion.cl/wp-content/uploads/2022/07/Texto-Definitivo-CPR-2022-Tapas.pdf

Tamba y la reinvención de lo indígena: historietistas brasileños en diálogo con el mercado europeo

Tamba *and the Reinvention of Indigenous Representation: Brazilian Comics Artists in Dialogue with the European Market*

Márcio dos Santos Rodrigues

Instituto Federal de Maranhão

Márcio dos Santos Rodrigues es doctor en Historia por la Universidad Federal de Pará (UFPA) en la línea de investigación Arte, Cultura, Religión y Lenguajes del Programa de Posgrado en Historia Social de la Amazonia. Es maestro y licenciado en Historia por la Universidad Federal de Minas Gerais (UFMG), con especialidad en Historia y Culturas Políticas. Actualmente, es profesor sustituto de Historia en el Instituto Federal de Maranhão (IFMA) – Campus Coelho Neto. Investiga en los campos de historia política, historia de África, historia ambiental, historia social de la Amazonia e historietas, con atención a sus articulaciones con la historia global. También se dedica a la curaduría, edición y traducción de cómics africanos, colaborando con editoriales y proyectos de difusión cultural.

Fecha de envío: 16 de septiembre de 2025

Fecha de aceptación: 29 de octubre de 2025

DOI: 10.37536/cuco.2025.25.3167

Resumen

Este artículo analiza la serie *Tamba*, creada a finales de la década de 1980 por Júlio Emílio Braz y Mozart Couto, en el contexto de la agencia belga Commu y de la circulación internacional de historietas brasileñas. A través de un enfoque crítico, se examinan las representaciones indígenas y los anacronismos narrativos que configuran la obra, destinada originalmente al público juvenil europeo. Se discute cómo la serie combina referencias amazónicas y mineras con estereotipos coloniales y humor gráfico, construyendo un Brasil exótico y atractivo para lectores extranjeros. Al mismo tiempo, se argumenta que lo indígena funciona como eje estructurador de la trama, dotando de densidad y sentido a un relato que oscila entre el exotismo y la reinscripción cultural.

Palabras clave: Tamba, historietistas brasileños, representaciones indígenas, folclore.

Abstract

This essay examines the comic series *Tamba*, created in the late 80s by Júlio Emílio Braz and Mozart Couto, in relation to the Belgian agency Commu and the international distribution of Brazilian comics. Through a critical approach, it explores the indigenous representations and the narrative anachronisms that within the work, which was initially meant for a young European audience. The study highlights how the series blends Amazonian and Minas Gerais folklore with colonial stereotypes and humorous elements, thus creating an exotic and alluring image of Brazil for readers of other countries. At the same time, it suggests that indigeneity functions as the driving force within the narrative, providing depth and meaning to a story that alternates between exoticism and cultural affirmation.

Keywords: Tamba, Brazilian comics artists, indigenous representations, folklore.

Cita bibliográfica

Dos Santos Rodrigues, Márcio. «*Tamba* y la reinvención de lo indígena: historietistas brasileños en diálogo con el mercado europeo», en *CuCo, Cuadernos de Cómic*, n.º 25 (2025), pp. 42-67.

Introducción

A finales de la década de 1980, la agencia internacional Commu, con sede en Amberes (Bélgica), se interesó por el trabajo de dibujantes brasileños y, a través de su filial en el país, reclutó a varios para producir historietas destinadas a los mercados belga, neerlandés y francés. Para esos artistas, todavía con poca visibilidad en Brasil, se abrió un espacio de circulación que funcionó como plataforma de proyección internacional. Entre los convocados aparecían nombres como Arthur Garcia, Sebastião Seabra, Cézar Lobo, Roberto Kussumoto, Rodval Mathias, Neide Harue y, en un lugar destacado, Mozart Couto, oriundo de Juiz de Fora (en el estado de Minas Gerais) y que, en poco tiempo, se transformaría en una de las figuras más significativas de esta diáspora creativa.

En 1988, Garcia se trasladó a Portugal donde obtuvo el Premio O Mosquito y, a su regreso, continuó colaborando tanto con editoriales extranjeras como con la paulista Editora Abril, una de las mayores del mercado nacional y para la cual realizó adaptaciones de personajes de Disney, de superhéroes japoneses de las series *tokusatsu*, entre otros proyectos originales. En 1993, produjo material para el periódico belga *Gazette Van Machellem*, a través de la agencia Commu International. En paralelo, Sebastião Seabra publicaba historietas eróticas en editoriales europeas bajo el seudónimo de J. Brown, mientras que Neide Harue —una de las primeras artistas brasileñas en emular el estilo de los mangas— realizó para ese circuito una versión del personaje de Drácula. Además, junto a Roberto Kussumoto participó ocasionalmente en la Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações (ABRADEMI), fundada en 1984 en São Paulo y dedicada a difundir la cultura visual japonesa en Brasil[1].

Mozart Couto, por su parte, trabajaba en editoriales europeas en el campo de la historieta erótica, aunque su producción no se limitaba a ese género[2]. Sus trabajos fueron bien recibidos en Bélgica y en los Países Bajos y en 1988 comenzó a dibujar la serie *Tamba*, con guion de Júlio Emílio Braz, también de Minas Gerais. En ese momento aún consolidaba su trayectoria, transitando del erotismo en publicaciones europeas a narrativas como *Tamba*, que

[1] La ABRADEMI, fundada en 1984, es una de esas instituciones pionera en Brasil en diversas iniciativas relacionadas con el manga y el anime. Según la propia asociación, habría realizado la primera clase de manga en el país, creado el primer fanzine de manga, organizado el primer concurso de *cosplay* y fue responsable de muchos otros «primeros» en el escenario del manga y el anime brasileños. Para más información sobre la ABRADEMI, véase https://www.abrademi.com/

[2] Con amplia experiencia como dibujante, guionista y colorista, posee un portafolio internacional de gran relevancia. Ha trabajado en importantes editoriales norteamericanas como Marvel Comics, donde ilustró a los X-Men, DC Comics, contribuyendo con su arte en historias de la Mujer Maravilla, y Dark Horse Comics, donde dio vida al personaje Turok en la serie *Turok Dinosaur Hunter*. En el mercado europeo, su producción abarcó una amplia gama de estilos y temáticas, con obras como *Tamba*, *L'Aigle et le Serpent* (*El Águila y la Serpiente*), *Le Voyageur* (*El Viajero*), *L'Œil du Diable* (*El Ojo del Diablo*), *Hakan*, entre otras. En Brasil, su trayectoria comprende más de cuatro décadas de actividad, lo que le consolida como uno de los principales nombres de la historieta nacional en plena vigencia. Sus trabajos fueron publicados por destacadas editoriales brasileñas, como Panini, Mythos, Abril, Opera Graphica, Press, Grafipar, D-Art y Escala.

marcaría un paso decisivo antes de convertirse en un referente de la historieta brasileña y colaborar con editoriales estadounidenses como Marvel, DC o Dark Horse.

Tamba sigue en publicación hasta la actualidad, con ocho álbumes lanzados hasta el momento de redacción de este artículo. Los cuatro primeros volúmenes, *De Tatoes* (1988), *Het Lambada Komplot* (1990), *Opera in Manaus* (1990) y *De wraak van Jurupa* (1991), fueron escritos por Júlio Emílio Braz y publicados en color por la editorial Comic Productions, consolidando una primera etapa de la serie en el circuito belga. A partir del quinto álbum, *De zonnekoning* (2016), el guion pasó a manos de Piet de Lombaerde coincidiendo con una transición editorial significativa, cuando la pequeña casa Hauwaerts, que se concentraba en Bélgica y en los Países Bajos, asumió la publicación de la serie. Esta nueva fase incluyó los títulos *Heksenjacht* (2016) y *Vlaamse kermis* (2016) y trajo consigo una serie de cambios formales perceptibles: los volúmenes 5 a 7 fueron publicados previamente en periódicos y aparecieron en blanco y negro, en contraste con los álbumes anteriores y con *De Rubensroof* (2018), publicado posteriormente por Comic Productions en color.

Desde el punto de vista cultural, *Tamba* se inserta en la tradición belga y neerlandesa del *stripverhaal*, término que designa la narrativa gráfica en lengua neerlandesa. En la práctica, se trata de una historieta publicada originalmente en ese circuito lingüístico y editorial. La serie también circuló en lengua flamenca en la revista belga *Top Magazine*, de la editorial Uitgeverij Averbode, reconocida por sus publicaciones educativas y de literatura infantil[3]. Posteriormente, algunos pasajes de *Tamba* llegaron también a Brasil, publicados en periódicos en formato de tiras y bajo el título de *Tambatajá*, lo que evidencia un movimiento de circulación transnacional y de resignificación de la obra en distintos mercados.

Fig. 1. *Tambatajá*. Rocco, Luigi. «Tambatajá – 1988» [entrada de blog], en *Tyras Memory*, 27 de diciembre de 2014. Disponible en https://tvmemory.blogspot.com/2014/12/tambataja-1988.html.

[3] Editorial belga fundada en 1920 y vinculada a la Abadía de Averbode, produce obras en flamenco, distribuidas principalmente en escuelas católicas, aunque algunas de ellas están traducidas al francés y están destinadas a las comunidades lingüísticas de Bélgica.

Hay que tener en cuenta que las tiras se publicaban en periódicos como *Hora do Povo* (Fig. 1), de São Paulo, con ese título que remite al nombre de la planta Tamba-Tajá, aludiendo a una leyenda indígena originaria de Brasil, específicamente de la Amazonia brasileña, ampliamente conocida en esa región[4].

Emílio Braz, hoy reconocido y premiado por sus obras dirigidas al público infantil y juvenil, en aquel contexto de finales de la década de 1980 participaba en diversas actividades más allá de la historieta: había escrito guiones para el programa televisivo *Os Trapalhões* de la TV Globo, así como una telenovela de diez capítulos para una emisora de Paraguay. En 1989 publicó *Saguairu*[5], obra con la que obtuvo en la categoría de literatura juvenil el Premio Jabuti, un uno de los galardones más prestigiosos de la literatura brasileña. Era, por lo tanto, un escritor que construía una trayectoria de reconocimiento en distintos medios y géneros literarios. El propio Braz, además, fue uno de los responsables de la filial brasileña de la Commu, encargándose del reclutamiento de dibujantes entre 1988 y 1991, con la colaboración del guionista pernambucano Ataíde Braz[6].

En una entrevista, Braz afirma que su vínculo con la agencia Commu comenzó de manera inesperada, cuando un belga se presentó como agente interesado en material de historietas en Brasil. Según Braz:

> Fue la cosa más extraña que me ha pasado: un día estaba en casa y llamó a mi puerta (a mediados de los años 80) un sujeto llamado Piet de Lombaerde. Se presenta y dice que era sobrino-nieto del Padre Júlio Maria, fundador de la Orden de los Sacramentinos. En mi ciudad, en Minas, Manhumirim, había un seminario sacramentino y el propio padre vivió allí hasta 1946, cuando murió en un accidente automovilístico. Mi nombre era un

[4] En la leyenda, un hombre macuxi, tras la muerte de su amada, decide enterrarse junto a ella y de ese gesto extremo de amor nace una planta que encarna la unión eterna entre ambos. Con sus hojas triangulares de tono verde oscuro, la tambatajá es cultivada por *caboclos* de la Amazonia que consideran que posee virtudes místicas. La disposición de sus hojas expresa distintos estados afectivos: las más pequeñas, cuando brotan junto a las mayores, anuncian equilibrio y armonía en el hogar; su ausencia o el surgimiento de manchas en el follaje son interpretados como signos de desamor o infidelidad. João de Jesus Paes Loureiro en *Cultura Amazônica: uma poética do imaginário* (2019) interpreta el mito como una ética amorosa inscrita en la sensibilidad amazónica, donde el amor no se concibe como posesión, sino como una unión de contrarios. La Tambatajá, para Loureiro constituye una figura simbólica que condensa la fusión de lo masculino y lo femenino, una totalidad idealizada que expresa la coincidencia de fuerzas complementarias. Según el autor, «no es la representación del amor a través de figuras aisladas del hombre o de la mujer, sino la reunión de ambos macho y hembra en una sola cosa, expresión justa de la coincidencia» (2019, p. 279). Ese imaginario atraviesa también el campo musical: *Tamba-Tajá* da nombre a una canción compuesta por Waldemar Henrique en la década de 1940 y, posteriormente, al álbum debut de la cantante paraense Fafá de Belém, lanzado en 1976 por Polydor Records. En ambos casos, la leyenda se reinterpreta como metáfora de pertenencia y afecto, vinculando la memoria mítica de la Amazonia con las sonoridades contemporáneas del norte de Brasil.

[5] Ambientado en una selva virgen, el libro narra el enfrentamiento entre un indígena pareci y un lobo-guará como una alegoría sobre el miedo, la vida y la relación entre el humano y la naturaleza.

[6] Sobre ese contexto de la Commu, hay poca información disponible y pocas entrevistas.

> homenaje al padre (su nombre era Jules Emile) y, entre charla y charla, él me dijo que era agente y que buscaba material de historietas. Me pidió ayuda para contactar a otros dibujantes y terminé convirtiéndome en su representante informal, reuniendo el material para enviárselo[7].

Piet de Lombaerde, conocido también como Pedro, es recordado hoy por su trayectoria como historietista en los países de lengua neerlandesa. Su paso por Brasil en los años 80, sin embargo, revela matices más complejos: buscaba nuevos talentos para abastecer el mercado europeo, presentándose como un puente con aquel circuito, pero lo hacía mediante prácticas que dejaban percepciones ambiguas entre los artistas locales. Emílio Braz, por ejemplo, relató que, aunque actuó como intermediario enviando materiales de varios dibujantes a pedido de Lombaerde, nunca recibió ninguna remuneración[8].

El encuentro entre Braz y Lombaerde, marcado por esas coincidencias históricas y culturales, acabó dando lugar a la serie *Tamba.*

Representaciones indígenas, folclore y anacronismos narrativos

En el primer álbum de la serie[9], la ambientación transcurre en la ficticia Manumirim, en una «aldea de la selva amazónica, donde viven los timbira, una tribu indígena pacífica»[10]. En

[7] Traducción propia del fragmento original «Foi a coisa mais estranha que já me aconteceu: um dia eu estava em casa e bate na minha porta (meados dos anos 80) um sujeito chamado Piet de Lombaerde. Ele se apresenta e diz que era sobrinho-neto do Padre Júlio Maria, fundador da Ordem dos Sacramentinos. Em minha cidade em Minas, Manhumirim, havia um seminário sacramentino e o próprio padre morou lá até 1946, quando morreu em um acidente automobilístico. Meu nome era em homenagem ao padre (o nome dele era Jules Emile) e conversa vai, conversa vem, e ele disse que era agente e buscava material de quadrinhos. Pediu minha ajuda para contactar outros quadrinhistas e acabei virando representante informal dele e recolhendo o material para enviar a ele», véase Braz, Júlio Emílio. «Entrevista: Júlio Emílio Braz», *Quadripop*, 19 de noviembre de 2020. Disponible en https://quadripop.blogspot.com/2020/11/entrevista-julio-emilio-braz.html

[8] Según Braz en la entrevista para *Quadripop*, la experiencia terminó resultando desgastante y frustrante: «Comenzó a dejar de funcionar cuando participé en una feria en la ciudad de él y descubrí, conversando con uno de los editores, que recibíamos mucho menos de lo que se pagaba por el trabajo allá en Bélgica» (traducción propia). Esta discrepancia en los pagos, sumada a la ausencia de remuneración por el papel de intermediario que desempeñaba, llevó a Braz a apartarse de la agencia. *Tamba* todavía se produce hoy, pero con Lombaerde en los guiones. También reveló que muchos artistas empezaron a desconfiar de su relación con Commu, creyendo que estaba obteniendo ganancias del negocio: «Confieso que eso me dolió mucho», señaló Braz, al reflexionar sobre las dificultades con la agencia europea. Braz dejó la serie y pasó a concentrarse en otros proyectos, tanto en Brasil como en el ámbito internacional, alejándose de las dinámicas agotadoras del mercado europeo de historietas. Su salida marcó el fin de una fase inicial de *Tamba*, caracterizada por la colaboración entre guionistas brasileños y editoriales extranjeras, y abrió camino a la reconfiguración de la serie bajo el liderazgo de Piet de Lombaerde, aún con el arte de Mozart Couto.

[9] Cunha do Couto, Mozart y Braz, Júlio. *Tamba: De Tatoes.* Tomo I. Tervuren, Comic Productions, 1988. La publicación cuenta con 48 páginas y las dimensiones de las ilustraciones son de 20 x 26 cm.

[10] El fragmento original sería «Manumirim, een dorp diep in het Amazonewoud, wonen de Timbira, een vredelievende indianenstam. Het oerwoud... Maar het is gevaarlijk bij de zingende grotten! Er zijn...» y su

esa aldea aislada viven Tamba y Moembo. Puede entenderse la Manumirim de las páginas de *Tamba* como una adaptación de Manhumirim, la ciudad natal de Braz. Solo falta la letra «h». Esa ausencia parece explicarse por una cuestión propia del portugués: la serie estaba dirigida al lector neerlandés y en la lengua flamenca (es decir, el neerlandés hablado en Flandes) la letra «h» en el dígrafo «nh», característico del portugués, no es común. Además, el sonido nasal particular del «nh» en portugués carece de un equivalente directo en la pronunciación de los hablantes de ese idioma. Esa adaptación no solo facilita la pronunciación para el público neerlandés, sino que también puede entenderse como una estrategia destinada a volver el nombre más accesible y asimilable para lectores no familiarizados con la fonética portuguesa. Al mismo tiempo, al modificar el nombre se construye un ambiente que resulta a la vez familiar y exótico, manteniendo una sonoridad más sencilla para el lector extranjero.

Según el *Dicionário Histórico Geográfico de Minas Gerais* de Waldemar de Almeida Barbosa[11], el topónimo de la localidad es una derivación de Manhuaçu, municipio al cual Manhumirim estuvo vinculado en el pasado en condición de distrito. Ambos topónimos provienen de lenguas indígenas. La distancia en línea recta entre Manhumirim y Manhuaçu es hoy de aproximadamente 13 kilómetros, lo que las convierte en ciudades cercanas. La primera se separó de la segunda en 1923, por medio de la Ley Estadual n.º 843, del 7 de septiembre de ese mismo año, que instituyó su autonomía como municipio[12]. Su instauración se dio el 16 de marzo de 1924 con tres distritos: la sede (antigua Pirapetinga), Dores do José Pedro (Durandé a partir de 1929) y Presidente Soares (antes Jequitibá, hoy Alto Jequitibá).

En lengua indígena, *Manhuaçu* significa literalmente «lluvia grande» o «tormenta», ya que el sufijo *-açu* funciona como un superlativo[13]. El sufijo *-mirim*, también de origen indígena, indica diminutivo, es decir, algo menor en tamaño o en importancia en relación con la palabra base. En el contexto de la emancipación, Manhumirim era concebida como una versión menor o subordinada de Manhuaçu, de ahí el uso del sufijo *-mirim* para expresar esa idea.

La elección del nombre Manumirim por parte de Braz para ambientar a los timbira puede entenderse como una referencia a su ciudad natal, en Minas Gerais, y también como una forma de rendir homenaje al lugar que lo inspiró. En cierto modo, es una autoinclusión en la propia narrativa, en la que el autor deja ver sus raíces y sus influencias personales. Sin embargo, al situar esa localidad en el escenario amazónico surge una evidente desconexión geográfica, explicable sobre todo porque la historieta estaba pensada para lectores poco

traducción sería «Manumirim, un pueblo en lo profundo de la selva amazónica, habitan los Timbira, una tribu indígena pacífica. La selva... ¡Pero es peligrosa cerca de las cuevas cantoras! Hay...».

[11] Almeida Barbosa, Waldemar de. *Dicionário Histórico-Geográfico de Minas Gerais*. Belo Horizonte, Saterb, 1971, p. 193.

[12] Lei n.º 843, de 7 de setembro de 1923, de dispõe sobre a divisão administrativa do Estado. Assembleia legislativa de Minas Gerais. Disponible en https://www.almg.gov.br/legislacao-mineira/LEI/843/1923/

[13] Almeida Navarro, Eduardo de. *Dicionário de Tupi Antigo: a língua indígena clássica do Brasil*. São Paulo, Global, 2013, p. 43.

familiarizados con la realidad de la Amazonia y de sus comunidades indígenas. *Tamba*, aunque producida por brasileños, fue concebida para responder a los intereses y expectativas de un público internacional, en particular el neerlandés. Ambientar la historia en la ficticia Manumirim, en plena selva amazónica, era una forma de ofrecer un escenario exótico y atractivo, sin necesidad de apegarse de manera estricta a la geografía real de la región.

MANUMIRIM, EEN DORP DIEP IN HET AMAZONEWOUD, WONEN DE TIMBIRA EEN VREDELIEVENDE INDIANENSTAM. HET OERWOUD BIEDT VOOR HEN GEEN GEVAREN MEER... OF TOCH.
GA NIET, TAMBA!
JAWEL!
MAAR HET IS GEVAARLIJK BIJ DE ZINGENDE GROTTEN! ER ZIJN...
SPINNEN, PANTERS, REUZESLANGEN EN DAAR BEN IK DOL OP!
BRAZ
CUNHA DO COUTO
BEDOEL DE TATOES
BLANKE GROTVAMPIERTJES!
WEET IK!
WELNU DAN?
WEL TUPI, IK DENK DAT IK M'N NIEUWE PIJLEN MOET MEE-NEMEN!
GAAN JONGENS
PFF WIE MAAKT ZICH DRUK?
IK?! IK MAAK MIJ DAAR DRUK OM!

Fig. 2. Cunha do Couto, Mozart y Braz, Júlio. *Tamba: De Tatoes*. Tomo 1. Tervuren, Comic Productions, 1988, p.1B[14].

En el recuadro de la primera viñeta (Fig. 2), después de situar a los timbira en el contexto de la selva y del norte de Brasil, el narrador se pregunta si acaso habría algo más, algún secreto aún por descubrir en las profundidades de la Amazonia. Más adelante se verá que

[14] Los autores emplean un sistema de numeración alfanumérica de las páginas, incorporando la letra B junto al número correspondiente (1B, 2B, 3B, etc.). En este trabajo se reproducirá dicho sistema, tal como aparece en la obra, a fin de respetar el criterio adoptado por los propios autores y evitar desajustes en la localización de los fragmentos citados.

esa indagación, lejos de ser retórica, anticipa la revelación de mitos y fuerzas ancestrales que habitan la floresta. A pesar de su aislamiento, la comunidad es consciente de los peligros que acechan más allá de sus límites, en especial en los alrededores de unas grutas susurrantes. Movido por una curiosidad irresistible, Tamba decide explorarlas, aunque una joven amiga lo previene sobre los riesgos que allí se esconden. Dichos peligros no se reducen a animales salvajes como arañas, panteras o serpientes gigantes, pues también incluyen entidades sobrenaturales, descritas como «vampiritos blancos de las cavernas» (en el original, «de blanke grotvampiertjes»)[15], figuras que pueblan el imaginario de la tribu y encarnan los misterios insondables de la selva.

La obstinación de Tamba en enfrentarse a esas amenazas es motivo de preocupación para su amiga, que intenta disuadirlo recordándole que «¡nadie jamás regresó de allí!» («niemand is er ooit van teruggekeerd!»)[16]. A pesar de las advertencias, Tamba se muestra resuelto a continuar, exhibiendo una mezcla de valentía e imprudencia juvenil. Prepara con cuidado sus armas y declara que «¡cuanto más peligrosa, más divertida es la caza!» («hoe gevaarlijker, hoe plezieriger de jacht!»)[17], revelando una actitud temeraria que lo contrapone a la cautela de los demás.

A medida que la narración avanza, Tamba y sus compañeros se acercan a las «grutas susurrantes» («zingende grotten»)[18], cuyo nombre sugiere un espacio en el que las fronteras entre lo natural y lo sobrenatural se desdibujan. La presencia de esos vampiritos en las cavernas y de otros demonios de la selva funciona como un presagio de las fuerzas desconocidas que aguardan al protagonista.

Antes de ahondar en el examen de ese universo folclórico, conviene detenerse en la descripción del escenario. La aldea aparece rodeada por una selva densa, cuyas copas se entrelazan formando una alfombra verde que se extiende hasta donde alcanza la vista. Se trata de una imagen muy frecuente en otras producciones de historietas cuando se intenta representar la Amazonia. La trama de *Tamba* se desarrolla en estrecha relación con el folclore, aunque no exclusivamente el amazónico. Lo que se observa es una fusión de narrativas procedentes de distintas regiones de Brasil, en la que confluyen creencias y elementos de diversas culturas.

Hay además una cierta anacronía visual, en los términos planteados por Georges Didi-Huberman, especialmente en lo que respecta a su reflexión sobre la relación entre imagen y tiempo[19], y también por Aby Warburg, en lo referente a la interpretación de las imágenes

[15] Cunha Do Couto, Mozart y Braz, Júlio. *Tamba: De Tatoes*. Tomo 1, Tervuren, Comic Productions, 1988, p. 1B.

[16] *Ibid.*, p. 2B.

[17] *Idem.*

[18] *Ibid.*, p. 3B.

[19] Didi-Huberman, Georges. *Diante do tempo:* história da arte e anacronismo das imagens. Belo Horizonte, Editora UFMG, 2015. Traducción de Vera Casa Nova y Márcia Arbex.

como fenómenos que portan en sí mismos una complejidad temporal. Warburg, en su concepción de *Nachleben* (supervivencia), como ya se ha señalado, sostiene que las imágenes no pertenecen únicamente a un tiempo o lugar determinados, sino que resuenan con múltiples temporalidades: el pasado insiste en el presente y este, a su vez, reconfigura al pasado, en un constante diálogo entre lo local y lo global. Esta perspectiva es esencial para entender cómo *Tamba* recurre a las representaciones de la Amazonia y del folclore brasileño, apropiándoselas y reelaborándolas. En la historieta, por ejemplo, un escenario moderno como el Teatro Amazonas, construido en Manaos a finales del siglo xix como símbolo de la riqueza del ciclo del caucho, aparece yuxtapuesto a elementos de épocas precoloniales y coloniales, vinculados a las tradiciones indígenas y a las creencias populares amazónicas. La selva, cuando es representada, no se reduce a un simple escenario natural: se convierte en un espacio simbólico donde se superponen tiempos y geografías diferentes.

Al mismo tiempo, la narración del primer álbum no se limita al folclore amazónico, sino que incorpora leyendas de otras regiones de Brasil, en particular de Minas Gerais, tierra natal de Emílio Braz y Mozart Couto. Entre ellas, destaca la leyenda de los tatus brancos de la Serra da Mantiqueira, incorporada al cómic bajo el nombre neerlandés de *witte tatoes*. De este modo, la obra amplía su universo narrativo, dándole un alcance más amplio que el de una simple recreación de la Amazonia.

Los tatus brancos, según el folclorista brasileño Luís da Câmara Cascudo, eran criaturas míticas del folclore minero, descritas como vampiros indígenas que habitaban cavernas y parajes agrestes de la Serra da Mantiqueira. Durante la noche, se decía que atacaban a los *bandeirantes* o expedicionarios coloniales portugueses que exploraban y ocupaban el interior de Brasil entre los siglos xvii y xviii. Tenían la piel muy clara y la capacidad de ver en la oscuridad como las lechuzas. En las tradiciones orales, fueron imaginados como una tribu de caníbales trogloditas, cuya existencia aterrorizaba el imaginario popular en las montañas de Minas Gerais[20]. Estos seres eran temidos por los *sertanistas* que, en busca de oro, se aventuraban por las sierras. Según narra Câmara Cascudo, un grupo de *bandeirantes*, perdido en la región, escuchaba por las noches las historias contadas por un viejo *caboclo*[21] acerca de

[20] Câmara Cascudo, Luís da. *Antologia do Folclore Brasileiro*. Vol. 2. São Paulo, Global Editora, 2014, pp. 155-157.

[21] *Caboclo* designa un sujeto forjado en contextos coloniales luso-americanos a partir de interacciones entre poblaciones indígenas y europeas, en especial portuguesas. El término se consolidó en el Brasil colonial para referirse a grupos en zonas de frontera agrícola, *ribeirinha* y *florestal*, vinculados a labores de navegación, agricultura de subsistencia, recolección y mediación cultural entre aldeas indígenas, *fazendas* y *vilas*. En la Amazonia, la categoría adquiere un papel en la estructuración del campo social rural y funciona como demarcador de posición, más que como autodenominación. Siguiendo el análisis de Deborah Magalhães Lima en *A construção histórica do termo caboclo: sobre estruturas e representações sociais no meio rural amazônico* (1999), su sentido se inscribe en procesos de territorialización, economías extractivas y arreglos domésticos dispersos en riberas e interiores fluviales.

la desaparición misteriosa de otras expediciones, víctimas de esos «indios que cazaban de noche como lechuzas, devorando a sus presas humanas»[22].

La leyenda relata que, a pesar de las advertencias del *caboclo*, el jefe del grupo, un joven curioso y valiente, decidió enfrentar el peligro y desentrañar el misterio de los tatus brancos. Durante una noche, el grupo fue atacado por los indios y todos, salvo el joven líder, murieron o fueron capturados. Este, sin embargo, fue salvado por la compasión de una mujer de la tribu, que lo ayudó a escapar al amanecer, cuando los tatus brancos, incapaces de resistir la luz del día, regresaban a sus cavernas. La narración concluye con el *bandeirante* huyendo y abandonando a su triste y ciega salvadora, una pequeña mujer de cabellos rubios y enmarañados, que representaba el último vínculo entre él y aquella tierra maldita. Esta historia, recuperada por la memoria de Câmara Cascudo, remite a las antiguas tradiciones sobre una tribu mítica de caníbales nocturnos, reforzando el carácter sobrenatural y aterrador de esas leyendas que atraviesan el imaginario popular brasileño.

La conexión entre estas leyendas revela una convergencia entre mitologías indígenas y narrativas coloniales, en la que el imaginario popular sobre el miedo a lo desconocido y a las fuerzas indomables de la naturaleza se encarna en criaturas híbridas, mitad humanas y mitad monstruosas.

En las páginas siguientes, vemos a Tamba y a su amigo Moembo cada vez más inmersos en los peligros y misterios de la selva. A medida que la trama avanza, la dupla se enfrenta a diversas situaciones arriesgadas que combinan el peligro real con el humor característico de las historias juveniles. Un ejemplo de ello es la interacción con un caimán, que culmina en una escena cómica: Moembo, tras un intento fallido de manejar la canoa, termina enfrentándose al animal de manera inesperada (Fig. 3).

El caimán, representado con expresiones casi humanas, termina provocando un giro humorístico cuando se convierte en un medio de transporte improvisado para los protagonistas, reforzando así el tono cómico de la narración. Moembo, que había cargado la canoa con provisiones («mandioca, tortas de maíz y mono salado»[23]), las cuales estaban dispuestas para dar una ambientación indígena dentro de ciertos estereotipos, se ve obligado a abandonar todo para salvar la propia vida, generando risas y un sentimiento de camaradería.

La selva aparece al mismo tiempo como un espacio de peligro físico y como un ámbito cargado de elementos sobrenaturales y misterios que desafían la comprensión de los protagonistas. Tamba es el personaje más pequeño, joven y ágil, mientras que Moembo es mayor y más corpulento. En la página siguiente (Fig. 4), la dupla se encuentra en una situación insólita y cree estar siendo seguida por una presencia invisible.

[22] Câmara Cascudo, Luís da. *Antologia do Folclore Brasileiro*. Vol. 2. São Paulo, Global Editora, 2014, p. 155.

[23] Fragmento original «maniok, maiskoeken en gepekelde aap».

TUMP!
BONC!
ÉÉÉ!! JIJ DOMME KROKODIL! ZIE MIJ!
MOEMBO! PAS OOO
5A
JU JU, JUJU ! KIJK TAMBA! IK DENK DAT WIJ DE KANO NIET MEER NODIG HEBBEN!
SPRING EROP, VRIENDEN WIJ ZIJN WEG!
HÉ! ZO ZULLEN WIJ ER SNEL ZIJN!
JA, ZOLANG JAKAR DENKT DAT HIJ EEN MOTORBOOT IS EN GEEN DUIKBOOT!
5B

Fig. 3. Cunha do Couto, Mozart y Braz, Júlio. *Tamba: De Tatoes*. Tomo 1. Tervuren, Comic Productions, 1988, p. 5B.

En la sexta viñeta aparece una panorámica de la selva: un río serpentea entre la vegetación densa, subrayando la inmensidad del entorno. Los diálogos se superponen al paisaje: Tamba, despreocupado, resta importancia a los temores de Moembo mientras este insiste en que alguien los espía («En toch, ik voel het... Iemand bespiedt ons!»). En las viñetas finales, el perro Mimdaba olfatea con intensidad, confirmando la inquietud de Moembo. Tamba lo desestima, llamando a la idea «tontería» («Flauwe kul») y animando a seguir adelante («Komaan vooruit!»). La página concluye con la revelación de una caipora, montada en un jabalí y sonriendo de forma burlona, figura identificada por su apariencia típica en el folclore brasileño. Un texto al final de la edición explica las influencias que inspiraron a los autores, incluida la caipora. Es informado por ellos que:

> En cuanto a la apariencia y el carácter de la criatura, existen diversas versiones y opiniones. Tal vez esto sea propio de una figura mítica que habita en lo profundo de la selva oscura. En esta historia se adopta el significado más difundido: la criatura tiene la piel áspera, velluda y cubierta de verrugas y suele desplazarse montada en un jabalí salvaje. Se

la considera defensora de los seres extraños de la selva, aunque para los pueblos indígenas también encarna a un demonio aterrador o travieso, una entidad maliciosa[24].

RUSTIGE TOCHT, NIET ?
EUH
PLOF!
GROAG!
UH!
JA MAAR WEL EEN BEETJE VUIL!
EVEN LATER
TAMBA, IK DENK DAT WU GEVOLGD WORDEN!
GA JE WEER BEGINNEN?
DIE TATOES EN ZO. DENK DAT WU OP JACHT ZIJN EN VERGEET DE REST!
EN TOCH, IK VOEL HET. IEMAND BESPIEDT ONS!
FLAUWE KUL KOMAAN VOORUIT!
HE, HE, HE, HE, HE, HE!

Fig. 4. Cunha do Couto, Mozart y Braz, Júlio. *Tamba: De Tatoes*. Tomo 1. Tervuren, Comic Productions, 1988, p.7B.

El texto subraya además la distinción entre la caipora y el curupira, dos figuras del folclore brasileño que, a menudo, se confunden, pero cuyas características presentan diferencias notables: «La criaturilla suele confundirse con el curupira. Sin embargo, este posee un significado más limitado y una diferencia esencial: sus pies están volteados hacia atrás, con el talón hacia delante y los dedos hacia atrás»[25].

[24] Fragmento original «Wat de verschijning en het karakter van het wezentje betreft bestaan er verschillende versies en meningen. Misschien hoort dat wel bij een mythisch figuurtje dat zich ophoudt, diep in het donkere woud. In dit verhaal wordt de meest voorkomende betekenis toegepast: het heeft een ruwe, harige, puistige huid en verplaatst zich meestal op een wild woudzwijn. Het wordt beschouwd als een verdediger van de vreemde wezens in het woud, maar voor de indianen is het ook een schrikaanjagende of ondeugende, gekke kwelduivel» (Cunha Do Couto, Mozart y Braz, Júlio. *Op. cit.*, p. 37B).

[25] Fragmento original «Het wezentje wordt soms verward met de Curupira. De Curupira heeft echter een beperkter betekenis, en er is een belangrijk verschil: de voeten van de curupira staan omgekeerd, de hiel dus vooraan en de tenen achteraan» (*Idem*).

Los autores señalan que la caipora presenta múltiples variaciones regionales en Brasil. En una serie dirigida al público europeo, especialmente neerlandés, esta distinción adquiere relevancia, aunque, al mismo tiempo, se observa una fusión de referencias provenientes de distintas regiones del país. En el primer volumen, la superposición entre la Amazonia y Minas Gerais se explica tanto por el origen minero de los autores como por la intención de ofrecer un escenario exótico a los lectores extranjeros, en detrimento de la precisión geográfica y cultural.

Desde una perspectiva editorial, esta estrategia cumple una doble función: por un lado, atraer al público europeo mediante imágenes generalizadas de Brasil y, por otro, otorgar mayor libertad creativa a los autores, que pudieron combinar mitos y tradiciones diversas sin la obligación de una reproducción fiel. De este modo, la obra configura un híbrido cultural en el que distintas influencias son reinterpretadas y entrelazadas.

La mediación de Piet de Lombaerde, actuando como intermediario entre los mercados europeo y brasileño, refuerza este carácter híbrido. Al privilegiar elementos fácilmente asimilables, la serie respondía a las expectativas del público flamenco y neerlandés, adaptando figuras como la caipora a un imaginario internacional. En algunos volúmenes —sobre todo en el primero— aparecen incluso hadas o vampiros, como los tatus brancos, elementos ajenos al folclore brasileño incorporados con el fin de ampliar el atractivo de la narración. El resultado es un relato que combina rasgos culturales brasileños con temas de alcance universal, proyectando a Brasil como un escenario híbrido concebido para un público global.

Tamba, con su arte estilizado de tono caricaturesco y su sesgo humorístico, fue una serie dirigida a lectores jóvenes, con el claro propósito de entretenerlos y, al mismo tiempo, familiarizarlos con elementos de la cultura brasileña. El hecho de que la serie se haya prolongado a lo largo de varios volúmenes, publicándose hasta bien entrada la década de 2010, sugiere tanto una aceptación sostenida por parte de su público objetivo como la capacidad de la obra para adaptarse, a lo largo del tiempo, a los cambios culturales y a las transformaciones del mercado[26].

[26] En *Het Lambada Komplot* (1990), el tercer volumen de la serie, aparece el tropo clásico de la búsqueda de El Dorado, una narrativa ya icónica en el imaginario occidental sobre Sudamérica. La trama sigue a Jean Dupeur, un joven noble francés que emprende un viaje por el continente en busca de la legendaria ciudad de oro. Este motivo se entrelaza con elementos cómicos y de aventura, ofreciendo una visión romantizada de la exploración europea en el llamado Nuevo Mundo. En paralelo, se desarrolla un misterio en la aldea Timbira, donde las mujeres han desaparecido, y corresponde a Tamba y sus compañeros desentrañar el enigma. Al final, como indica el propio título, todo desemboca en la lambada, una danza que simboliza la fusión cultural y la ironía de la situación, sustituyendo el esperado desenlace heroico por una celebración carnavalesca. En el contexto de los años noventa, la lambada —ritmo brasileño originario del norte del país, particularmente del estado de Pará— había alcanzado una proyección internacional, sobre todo gracias a *Chorando se foi*, un éxito musical del grupo Kaoma. La inserción de la lambada como clímax narrativo refleja la contemporaneidad del tema, no es un simple anacronismo. Constituye una elección deliberada que expresa, en distintos niveles, la globalización de la cultura brasileña y su circulación en el mercado internacional, en sintonía con la propia existencia de la serie que, al exponer elementos del folclore y de la cultura brasileña al público extranjero, especialmente europeo, también se afirma como producto de esa dinámica global.

La portada del cómic (Fig. 5) anticipa una lectura cargada de acción y humor, marcando desde el inicio las fuerzas que estructuran la serie: la tensión entre lo desconocido y lo familiar, lo peligroso y lo lúdico. Tamba y Moembo aparecen emboscados por los tatus brancos, cuyas travesuras contrastan con el pánico de los protagonistas. El arte de Mozart Couto recurre a expresiones faciales exageradas para acentuar la tensión.

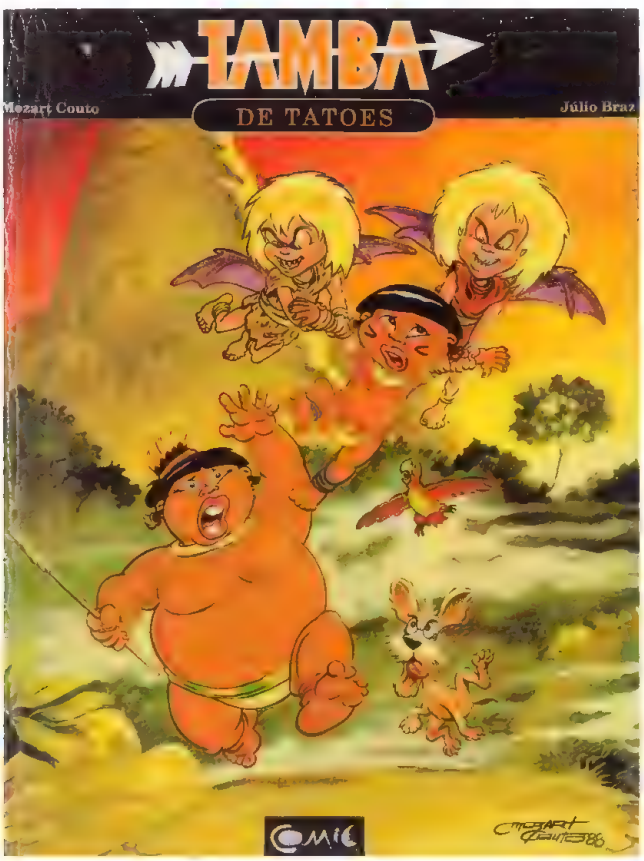


Fig. 5. Cunha do Couto, Mozart y Braz, Júlio. *Tamba: De Tatoes*. Tomo 1. Tervuren, Comic Productions, 1988.

Como serie de aventuras dirigida al público juvenil, *Tamba* aborda temas recurrentes como la amistad, la lealtad y el valor frente al miedo. En el primer volumen, tras ser secuestrado por los tatus brancos, Tamba conoce a Diador, un joven tatu que nunca ha visto el sol y sueña con escapar de las cavernas (Fig. 6). Un tabú impuesto por los ancianos prohíbe cualquier contacto con la luz del día, sostenido por el miedo, como se evidencia en las palabras de Diador: «¿Para qué seguir insistiendo? El sol duele y el mundo de afuera no nos quiere» («Waarom steeds aandringen? De zon doet pijn en de wereld daarbuiten houdt niet van ons»)[27]. La convivencia entre ambos revela un intercambio cultural: Tamba ofrece su visión

[27] Cunha Do Couto, Mozart y Braz, Júlio. *Op. cit.*, p. 3B.

del mundo exterior mientras Diador expone la lógica interna de su comunidad. Ese diálogo culmina en la petición de Diador: «¡Quiero ver el sol! ¿Puedes ayudarme?» («Ik wil de zon zien! Jij kunt me helpen?»)[28].

IS DAAR IEMAND?
EUH JA
HÉ WIE BEN JIJ ? KOM TEVOORSCHIJN
KAN JIJ DAN NIET ZIEN IN HET DONKER ?
JIJ WEL MISSCHIEN ?
JA!
JIJ WILT MIJ DUS OOK OPETEN?!
JIJA! WAAROM?
NEE, NEE! DAT WIL IK NIET!!
NEE?? WAT A... JE DAN WEL ?
WAT ?
HEB JIJ DE ZON AL GEZIEN ?
IK MAG HET VAN MIJN OUDERS ZIJ ZEGGEN DAT HET GEVAARLIJK IS VOOR ONS !
MAAR IK WIL ZE ZIEN ! WIL JE MIJ HELPEN ?
A MAAR HOE ? - BEN GEVANGEN
IK ZAL JE VERLOSSEN
HOE KAN JE DAT ?
DIADOR !
MIJN MOEDER

Fig. 6. Cunha do Couto, Mozart y Braz, Júlio. *Tamba: De Tatoes*. Tomo 1. Tervuren, Comic Productions, 1988, p. 17B.

Los tatoes simbolizan la alteridad: descritos como «pequeños vampiros blancos de las cavernas»[29], su aspecto grotesco y caricaturesco se combina con una malicia que desestabiliza la oposición entre bien y mal. A medida que avanza la trama, dejan de ser simples antagonistas, como evidencia Diador, el joven que sueña con contemplar el sol. El desenlace, con la huida de los protagonistas, subraya que Tamba aprende a enfrentar sus miedos. La representación gráfica refuerza el exotismo amazónico mientras la interacción con seres mí-

[28] *Ibid.*, p. 17B.

[29] *Ibid.*, p.1B.

ticos enfatiza la frontera difusa entre mito y realidad característica de las tradiciones orales indígenas. En este marco, lo más significativo es la manera en que la serie de Braz y Couto reelabora motivos del folclore brasileño para abordar temas universales. El humor se entrelaza con pasajes de tensión, generando una narración que logra captar públicos diversos. El exotismo actúa como mediación: elementos culturales brasileños son reinterpretados para el lector internacional mediante simplificaciones de nombres y figuras, como ocurre con la explicación añadida sobre caipora y curupira.

En este marco, los caiporas aparecen descritos como *woudduivels* (demonios del bosque). Son retratados como pequeños seres de apariencia salvaje y casi demoníaca, evocando a los espíritus de la selva que en las culturas indígenas pueden ser tanto protectores como embaucadores. En el álbum *De Tatoes*, sin embargo, su aspecto aterrador pronto cede lugar a un carácter torpe y cómico, lo que atenúa el miedo y acentúa el tono humorístico de la historia.

En el segundo volumen, *De Wraak van Jurupa* (*La Venganza de Jurupa*), el protagonista y su tribu se enfrentan a un conflicto más sombrío, en el que las amenazas dejan de ser cómicas. Jurupa, antagonista central, aparece como una figura vengativa, con poderes sobrenaturales y una profunda conexión con las fuerzas ocultas de la selva. A diferencia de los caiporas y de otros grote loebas, representados de manera cómica y caricaturesca, Jurupa constituye una presencia verdaderamente intimidante, quizás el villano más destacado de la serie.

En la primera viñeta de la página (Fig. 7), la representación de los tupis muestra una vida sencilla y despreocupada, en armonía con la naturaleza tropical. El sol brilla tanto para los animales como para los indígenas y la vida cotidiana es descrita como «apacible»[30]. Tan apacible que domina la pereza, lo que permite a los personajes entregarse al ocio y a la contemplación. Esa atmósfera de falta de urgencia se refleja en su comportamiento, pues parecen no tener prisa por iniciar ninguna tarea, como lo muestra la promesa de comenzar el trabajo en la nueva canoa «mañana». Ese retrato idílico refuerza una visión romantizada de los pueblos indígenas como seres en plena comunión con la naturaleza, sin preocupaciones ni conflictos aparentes. Se trata de un argumento que proyecta sobre ellos una existencia marcada por la inactividad y la indiferencia frente a las dinámicas del trabajo y de la organización social. Esta idealización, común en distintas narrativas, se repite en la serie: casi siempre, en las primeras páginas, los indígenas aparecen en un estado de pureza semejante al descrito por Jean-Jacques Rousseau en su noción del «buen salvaje».

La paz de los tupis, sin embargo, se ve amenazada por un espíritu vengativo, Jurupa, cuya apariencia combina rasgos de múltiples criaturas monstruosas. Posee alas membranosas que recuerdan a un murciélago o a un pterodáctilo, lo que acentúa su capacidad de despla-

[30] Según el fragmento original de la narración de la viñeta 1 de la página 3, el texto sería: «In Manumirim schuift de tropenzon niet alleen voor de kaaimannen, de jaguars, de kolibries, de apen ... ook de Tupi-Indianen genieten met volle teugen van het luilekkerleventje van elke dag ...» y su traducción en español sería «En Manumirim, el sol tropical brilla no solo para los caimanes, los jaguares, los colibríes, los monos ... los indios tupí también disfrutan plenamente de la vida apacible de cada día ...».

zarse velozmente por el aire y dominar la selva desde lo alto. Su rostro alargado y las orejas puntiagudas, unidos a una expresión feroz, evocan también la imagen de una gárgola, esas figuras asociadas a la protección de las catedrales. La fusión de estos elementos convierte a Jurupa en un ser que amalgama lo nocturno y lo prehistórico, proyectando una naturaleza profundamente aterradora y ancestral.

ZAG WANNEER BEGINNEN WIJ AAN DE NIEUWE KANO
EEN PAAR KAN VREUGDEVOLLE MUZIEK NIET AAN ONTBREKEN
MAAR IN DAT EEN PARADIJS SCHUILT DIEP IN HET WOUD ... JA ! WAAR
VERSCHUIL JURUPA ZICH
JIJ VERRADER !
IK ZAL JE WEL VINDEN, EN DAN
ULRI, KOM TE VOORSCHIJN ! IK WEET DAT JE HIER IN DE BUURT BENT !
JA JURUPA WAAROM ZONDER LAMAAL ? DENK U VERGETEN DAT DIT MIJN GEBIED IS ?
JAAPO PUISTERE POLL IN HET WOUD

Fig. 7. Cunha do Couto, Mozart y Braz, Júlio. *Tamba: De wraak van Jurupa.* Tomo II. Tervuren, Comic Productions, 1989, p. 1B.

Su objetivo, como veremos, es dominar la selva y eliminar a cualquiera que se interponga en su camino. Sin embargo, no resulta del todo invencible. En la segunda página se muestra que ni siquiera es rival para Ulri (Fig. 8), con quien disputa la posesión del *igapó* (bosque amazónico inundable de aguas negras). Ulri aparece como una figura anciana, vestido con piel de jaguar y portando un bastón, en medio de un ambiente denso y cubierto de vege-

tación. El texto sugiere una lucha por el territorio o el poder, con Jurupa reclamando el dominio de lo que llama «el charco de agua», en realidad, el río. En un gesto de arrogancia, afirma que el *igapó* y la selva le pertenecen. No obstante, su expresión de confianza comienza a desvanecerse cuando Ulri recurre a la magia. Sus transformaciones en una anaconda, un enjambre de abejas y un jaguar subvierten las expectativas del lector sobre el desenlace de este enfrentamiento.

MIJN GEDULD GERAAKT OP, ULRI! ER IS HIER MAAR PLAATS VOOR EEN GOD!
O GROTE HEER VAN HET KWAAP, DEZE POEL IS ALLES WAT IK VERLANG !!
DEZE IGAPÓ EN HET WOUD BEHOREN MIJ TOE! IK, EN IK ALLEEN BESLIS DAAROVER!
ZÓ! U WILT MIJ DUS OOK DIT ONTNEMEN! DAT GAAT DAN WEL IETS TE VER.
JIJ... JIJ DRAAGT MIJ UIT! WEET JE WEL WAARAAN JE BEGINT?
PFF
JIJ HEBT EEN LES JE NODIG!
FOOSH!
FFFF!
HIHI! GROTE HEER VAN TOVERKRACHTEN VERMOGEN NIETS BUITEN UW DOMEIN! OF BENT U DAT VERGETEN!
WU!
WU!
BIJ!
WU!
POF!

Fig. 8. Cunha do Couto, Mozart y Braz, Júlio. *Tamba: De wraak van Jurupa*. Tomo II. Tervuren, Comic Productions, 1989, p. 2B.

Ante el debilitamiento de sus poderes, Jurupa reconoce la fuerza de Ulri y comprende que necesita recurrir a otras estrategias. Decide entonces contaminar el río, propagando una niebla tóxica con la ayuda de un caipora, que provoca que los habitantes de la aldea caigan al primer sorbo o inhalación en un sueño profundo.

La trama avanza con gran parte de la aldea hechizada: casi todos los pobladores sucumben al sopor inducido por la niebla y solo unos pocos logran escapar, entre ellos Tamba, quien pronto percibe la gravedad de la situación. Mientras buscan una salida e intentan comprender por qué resistieron el hechizo, descubren que la maldición es más poderosa de lo que suponían y que la única forma de salvar a sus compañeros es encontrar un antídoto ancestral, custodiado por una figura enigmática conocida como «el sabio solitario en la isla del silencio». Tamba y sus aliados deben actuar con rapidez, enfrentando no solo los desafíos de la selva, sino también las trampas tendidas por Jurupa, decidido a impedir el rescate de la aldea.

Fig. 9. Cunha do Couto, Mozart y Braz, Júlio. *Tamba: De wraak van Jurupa.* Tomo II. Tervuren, Comic Productions, 1989, p. 11B.

Unas páginas antes, Jurupa logra engañar a Matói, figura arcaica identificada con la propia selva. Su cuerpo cubierto de hojas y musgo la confunde con los árboles, como prolongación viva del entorno. Guardiana ancestral, protege el equilibrio y los secretos de la floresta. Para

engañarla, Jurupa se transforma en un ser de una sola pierna, reminiscente del saci en su versión indígena[31] (Fig. 9).

Matói, aunque poderosa y sabia, cae en el engaño de Jurupa, quien la convence de una amenaza ficticia en un rincón de la selva. La trampa debilita a la guardiana y altera el equilibrio natural, lo que agrava el desafío de Tamba y sus compañeros, forzados a enfrentar tanto los hechizos de Jurupa como las secuelas del ardid. Para salvarlos, Tamba se adentra en la selva en busca de un antídoto, atravesando peligros y encontrando seres fantásticos que amplían la mitología de la historia. La narración progresa entre giros en los que se combinan aventura y folclore amazónico, con figuras como el caipora y otros seres adaptados a la mirada del público europeo.

Jurupa, en particular, reelabora la figura de Jurupari, mito arraigado en diversas tradiciones indígenas amazónicas. Originalmente descrito como legislador divino enviado por el Sol para reformar las costumbres humanas y establecer un orden patriarcal, Jurupari adopta múltiples formas en los relatos de distintos pueblos sudamericanos. Jacqueline Bolens, en su artículo «Mythe de Jurupari: Introduction à une Analyse», publicado en *L'Homme*[32], examinó variantes del mito entre los tucano y arawak del noroeste amazónico y destacó la amplia difusión del término, originario del tupí, que pasó a designar diferentes espíritus en la región. La asociación promovida por misioneros cristianos con la figura del demonio transformó su sentido, desplazando al legislador y espíritu de los bosques hacia una entidad vinculada a la oscuridad, las pesadillas y el silencio.

Entre los Mawé, Jurupari aparece hoy como demonio y padre de otros seres malignos[33], resultado de ese proceso de demonización. Edgard Tessuto Junior señala que esta reconfiguración respondió a una estrategia deliberada de colonizadores y misioneros para deslegitimar las cosmologías indígenas y facilitar la conversión, imponiendo categorías cristianas de bien y mal sobre sus tradiciones orales[34]. Esa transformación se refleja en *De Wraak van Jurupa*, donde el personaje surge como un ser maligno que condensa siglos de reinterpretaciones negativas (Fig. 10).

[31] El saci es uno de los personajes más emblemáticos del folclore brasileño: un ser travieso de una sola pierna, fumador de pipa y portador de un gorro rojo mágico, que es conocido por hacer bromas, desorientar a los viajeros y alterar la vida cotidiana en el bosque.

[32] Bolens, Jacqueline. «Mythe de Jurupari: Introduction à une analyse», en *L'Homme*, vol. 7, n.º 1 (1967), pp. 50-66.

[33] Mano, Marcel. «História e etnografia a partir de uma peça cerimonial Mawé: a tábua de paricá», en *Artcultura: Revista de História, Cultura e Arte*, vol. 22, n.º 40 (2020), pp. 117-134. Disponible en https://seer.ufu.br/index.php/artcultura/article/view/56987

[34] Tessuto Junior, Edgard. «Transcrição das narrativas indígenas e fidedignidade aos relatos orais originários: o caso da lenda do Jurupari», en *Opiniães*, n.º 19 (2021), pp. 31-50. Disponible en https://revistas.usp.br/opiniaes/article/view/186293/179200.

MAAR INTUSSEN
EN TOCH WIL IK DE GAPD ER MOET EEN MIDDEL BESTAAN !!
ULRI S DAAR TE MACHTIG EN MIJN KRACHTEN FALEN IK MOET IETS ANDERS BEDENKEN !
HIJ MOET EINDELIJK EENS EN VOOR ALTIJD INZ EN NIE MEESTER S !
MMM MAAR HOE ?
AHA EEN LIST . . !
JUIST MEESTER ... ZO KAN HET NIET VERDER
ZEKER KEPD ZO KAN ?!
HÉ MAAR WAAROVER HEB JIJ HET ??
DIE DIE STOMMERIKEN UIT DE VALLEI DE KRUIK IS NU WEL VOL !
6A

Fig. 10. Cunha do Couto, Mozart y Braz, Júlio. *Tamba: De wraak van Jurupa*. Tomo II. Tervuren, Comic Productions, 1989, p. 6A.

Jurupa, al ser personificado en la trama como la encarnación del mal absoluto, hereda rasgos demonizados como cuernos, ojos llameantes y alas de textura escamosa con membranas oscuras. Estos rasgos visuales lo convierten en una figura cargada de simbolismo de una amenaza primordial, expresión de la transformación del mito indígena bajo la teología cristiana. Este volumen ilustra cómo la visión tradicional y la pretendida «esencia original» del mito fueron desplazadas y reinterpretadas desde valores europeos, que continúan condicionando su percepción y representación en diferentes soportes[35].

Esta convergencia entre el mito indígena y la religión cristiana se manifiesta en prácticas rituales y sociales de los pueblos originarios, como evidencia el estudio de Guilherme Saake sobre los baníwa del río Içana, en el Alto Río Negro, región de conexión entre Colombia y Brasil[36]. Saake señala que, a diferencia de la demonización introducida por los misioneros, los baníwa conservaron una concepción distinta: Jurupari no es visto como un demonio, sino como un ser mitológico central, representado en las flautas sagradas kuai, prohibidas a las mujeres. Estas flautas ocupan lugar fundamental en los rituales que reafirman el orden social y la diferenciación de género. Así, el análisis de Saake muestra que, para los baníwa, Jurupari no simboliza el mal ni la oscuridad, sino la continuidad de su tradición cultural[37].

[35] Saake, Guilherme. «O mito do Jurupari entre os Baniwa do Rio Içana», en Shaden, Egon. *Leituras de etnologia brasileira.* São Paulo, Companhia Editora Nacional, 1976, pp. 277-285.

[36] *Idem.*

[37] *Ibid.*, p. 277.

Jurupari tuvo un papel destacado en la obra del conde italiano Ermanno Stradelli (1852-1926), en particular en su *Vocabulário Português Nheengatu – Nheengatu Português*[38]. En esta publicación, la leyenda ocupa un lugar central que abarca múltiples dimensiones de la vida cultural y espiritual de los pueblos indígenas del Alto Río Negro. Stradelli ofrece un análisis detallado de Jurupari, explorando sus significados mitológicos, sociales y astronómicos. Lo describe como un héroe cultural, vinculado a la creación de rituales de iniciación masculina y a la imposición de una «ley» que unificaba a diversas tribus, regulando sus vidas a través de ceremonias, normas de conducta y festividades. En el *Vocabulário*, Jurupari aparece también asociado tanto a la agricultura como a la pesca, lo que refleja su profunda conexión con las prácticas económicas y religiosas de la región.

Stradelli examinó las etimologías del nombre y demostró que Jurupari actúa como símbolo de poder y de organización social en la cosmología indígena del Alto Río Negro. Destacó su vínculo con los ciclos naturales y astronómicos: asociado al sol, influye en el clima, las estaciones y la fertilidad, regulando los ritmos de la vida. También media entre los humanos y las fuerzas cósmicas, garantizando la armonía de las prácticas sociales con el orden del universo. Al mismo tiempo, al imponer una «ley», Jurupari establece un sistema normativo que integra a las sociedades del Alto Río Negro mediante creencias y rituales comunes. Por esta razón, Luciane Ouriques Ferreira lo califica acertadamente como «un ser panamazónico» en su artículo titulado «Jurupari ou 'visagens': reflexões sobre os descompassos da psiquiatria comparada e a cosmologia Indígena no caso de um jovem Waiwai»[39]. Es tan panamazónico como otras figuras ampliamente difundidas en la región, como Anhangá[40] o el Mapinguari[41].

En *De Wraak van Jurupa* se reelabora la figura de Ulri como una amalgama de personajes del folclore y la mitología indígena, ajustada a las necesidades narrativas y estéticas de la

[38] Stradelli, Ermanno. *Vocabulário Português-Nheengatu; Nheengatu-Português*. Cotia, Ateliê Editorial, 2014.

[39] El artículo de Luciane Ouriques Ferreira estudia el choque entre la cosmología indígena de los waiwai y la psiquiatría occidental a partir del caso de un joven que, tras un encuentro con jurupari, experimentó una serie de crisis que fueron interpretadas por su comunidad como si tuvieran un origen espiritual, pero fueron reclasificadas por profesionales de la salud como trastorno mental y tratadas en clave psiquiátrica. La autora evidencia las tensiones en la traducción de estas vivencias a categorías biomédicas, mostrando la insuficiencia de conceptos universales descontextualizados. Examina además el impacto de la conversión religiosa impulsada por misioneros evangélicos, que introdujo nociones cristianas sin eliminar por completo las explicaciones indígenas. Su análisis señala la importancia de una atención en salud mental que considere las particularidades culturales y evite distorsiones derivadas de marcos interpretativos universales. Véase Ouriques Ferreira, Luciane. «Jurupari ou 'visagens': reflexões sobre os descompassos interpretativos existentes entre os pontos de vista psiquiátrico e indígenas», en *Mediações*, vol. 16, n.º 2 (2011), p. 249-265.

[40] El Anhangá, a menudo descrito como un venado blanco de ojos llameantes, actúa como espíritu guardián de la selva y de la caza. Su función original era la de proteger el equilibrio natural, aunque los misioneros cristianos lo asociaron al demonio, alterando su sentido.

[41] El Mapinguari, en cambio, aparece como una criatura monstruosa y temida: gigante, cubierto de pelo, con un hedor insoportable, una boca en el vientre y, en algunas versiones, un solo ojo. Encarnación del caos y del peligro de lo desconocido, ha sido interpretado también como eco mítico de animales prehistóricos.

obra. Su vínculo con la naturaleza —su capacidad para transformarse en jaguar, anaconda o enjambre de abejas— lo aproxima al chamán o al espíritu guardián de la selva, figuras centrales en diversas cosmologías amazónicas. Estas metamorfosis refuerzan su relación simbiótica con el entorno y su autoridad espiritual como protector de los territorios amenazados por Jurupa. En lo visual, Ulri retoma el arquetipo del sabio protector: el bastón y la piel de jaguar evocan poder y ancestralidad. Frente a Jurupa, ligado a la destrucción, Ulri representa armonía y equilibrio, de modo que su enfrentamiento adquiere una dimensión tanto moral como ecológica: preservar la vida contra las fuerzas devastadoras. Aunque inspirado en tradiciones indígenas, este Ulri se presenta adaptado para dialogar con un público europeo, en coherencia con la lógica de la serie.

Conclusión

En una perspectiva más amplia, *Tamba* permite ver cómo la historieta se convierte en un espacio de experimentación narrativa donde lo indígena actúa como eje articulador de aventuras, imaginarios y tensiones culturales. La serie no se limita a reproducir un repertorio folclórico, sino que lo reinterpreta en clave gráfica y humorística, cruzando referencias amazónicas con leyendas de otras regiones de Brasil. Ese proceso de hibridación no borra las marcas de «exotización» ni los estereotipos dirigidos al público europeo, pero tampoco reduce lo indígena a un simple decorado: lo coloca en el centro de la trama, como fuente de misterio, peligro y sabiduría, al tiempo que otorga densidad al universo narrativo.

En este sentido, lo indígena en *Tamba* opera como un puente entre distintas temporalidades y geografías, generando un campo de resonancias que va más allá de la aventura juvenil a la que originalmente se destinaba. Los autores movilizan mitos, figuras y escenarios que, aunque simplificados por la mediación editorial, transmiten al lector la idea de un Brasil construido a partir de la selva, de sus seres míticos y de sus comunidades originarias. Esa representación no es homogénea ni exenta de contradicciones, pero justamente por eso resulta significativa: muestra cómo la historieta puede, a la vez, vehicular visiones externas marcadas por el exotismo y abrir un espacio en el que lo indígena se vuelve indispensable para sostener la trama y dotarla de sentido.

De esta manera, *Tamba* se afirma como un ejemplo de cómo la historieta brasileña, en diálogo con el mercado internacional, ha explorado las culturas indígenas no solo como herencia a representar, sino como material narrativo capaz de estructurar mundos gráficos complejos y donde el humor, el miedo y la fascinación se entrelazan en torno a lo originario.

Bibliografia

Almeida Barbosa, Waldemar de. *Dicionário Histórico-Geográfico de Minas Gerais*. Belo Horizonte, Saterb, 1971.

Almeida Navarro, Eduardo de. *Dicionário de Tupi Antigo: a língua indígena clássica do Brasil*. São Paulo, Global, 2013.

Bolens, Jacqueline. «Mythe de Jurupari: Introduction à une analyse», en *L'Homme*, vol. 7, n.º 1 (1967), pp. 50-66.

Braz, Júlio Emílio. «Entrevista: Júlio Emílio Braz» [entrada de blog], en *Quadripop*, 19 de noviembre de 2020. Disponible en https://quadripop.blogspot.com/2020/11/entrevista-julio-emilio-braz.html

Câmara Cascudo, Luís da. *Antologia do Folclore Brasileiro*. Volumen 2. São Paulo, Global Editora, 2014.

Cunha do Couto, Mozart y Braz, Júlio. *Tamba De Tatoes*. Tomo 1. Tervuren, Comic Productions, 1988.

Didi-Huberman, Georges. *Diante da imagem: questão colocada aos fins de uma história da arte*. São Paulo, Editora 34, 2013. Traducción de Paulo Neves.

— *Diante do tempo: história da arte e anacronismo das imagens*. Belo Horizonte, Editora UFMG, 2015. Traducción de Vera Casa Nova y Márcia Arbex.

Lei n.º 843, de 7 de setembro de 1923, de dispõe sobre a divisão administrativa do Estado. Assembleia legislativa de Minas Gerais. Disponible en https://www.almg.gov.br/legislacao-mineira/LEI/843/1923/

Magalhães Lima, Deborah. «A construção histórica do termo caboclo: sobre estruturas e representações sociais no meio rural amazônico», en *Novos Cadernos NAEA*, vol. 2, n.º 2 (1999), pp. 5-32.

Mano, Marcel. «História e etnografia a partir de uma peça cerimonial Mawé: a tábua de paricá», en *Artcultura: Revista de História, Cultura e Arte*, vol. 22, n.º 40 (2020), pp. 117-134. Disponible en https://seer.ufu.br/index.php/artcultura/article/view/56987

Ouriques Ferreira, Luciane. «Jurupari ou "visagens": reflexões sobre os descompassos interpretativos existentes entre os pontos de vista psiquiátrico e indígenas», en *Mediações*, vol. 16, n.º 2 (2011), pp. 249-265.

Paes Loureiro, João de Jesus. *Cultura Amazônica: uma poética do imaginário*. 3.ª ed. Belém, Paka-Tatu, 2019.

Saake, Guilherme. «O mito do Jurupari entre os Baniwa do Rio Içana», en Shaden, Egon (ed.). *Leituras de etnologia brasileira*. São Paulo, Companhia Editora Nacional, 1976, pp. 277-285.

Stradelli, Ermanno. *Vocabulário Português-Nheengatu; Nheengatu-Português*. Cotia, Ateliê Editorial, 2014.

Tessuto Junior, Edgard. «Transcrição das narrativas indígenas e fidedignidade aos relatos orais originários: o caso da lenda do Jurupari», en *Opiniães*, n.º 19 (2021), pp. 31-50. Disponible en https://revistas.usp.br/opiniaes/article/view/186293/179200

Vieira, Marina Guimarães. «Virando Inmõxã: uma análise integrada da cosmologia e do parentesco Maxakali a partir dos processos de transformação corporal», en *Amazônica: Revista de Antropologia*, vol. 1, n.º 1 (2009), pp. 160-183. Disponible en https://periodicos.ufpa.br/index.php/amazonica/article/view/300

El protagonismo femenino y la reanudación de los tupinambás de la Serra do Padeiro

Female protagonism and the resumption of the Tupinambá of Serra do Padeiro

Karoline Caetano Brito

Universidad Federal de São Paulo

Estudiante de doctorado en Historia del Arte con maestría en Letras por la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias Humanas de la Universidad Federal de São Paulo, posee una licenciatura en Publicidad, Propaganda y Creación por la Universidad Presbiteriana Mackenzie y un posgrado en Gestión de Bienes Culturales por la Fundación Getulio Vargas. Investigadora y miembro de GRUPESQ (Grupo de Investigación en Cómic y Arte y Alteridad: formas expresivas no hegemónicas) de la Universidad Federal de São Paulo, así como de RING (Red de Investigadores en Narrativas Gráficas de América Latina). Cuenta con cerca de veinte años de experiencia en el ámbito cultural, brindando consultoría en producción y *marketing* cultural.

Fecha de envío: 8 de agosto de 2025

Fecha de aceptación: 11 de noviembre de 2025

DOI: 10.37536/cuco.2025.25.3159

Resumen

El artículo analiza el cómic *Os Donos da Terra* y su enfoque en los personajes femeninos en el contexto de la reorganización territorial y ancestral tras el saqueo de sus tierras. Escrito por autores indígenas y no indígenas, el cómic está compuesto por una serie de narraciones que arrojan luz sobre los acontecimientos históricos y recientes de los tupinambás de la Serra do Padeiro. La narrativa resalta la importancia de la tierra en la cosmovisión indígena, en el suelo como espacio físico, pero también como transmisor de conocimientos ancestrales esenciales para la práctica del «buen vivir». Asimismo, destaca el protagonismo de las mujeres y la interseccionalidad de la opresión que enfrentan debido a su género, etnia y estatus económico.

Palabras clave: colonización, memoria, reanudación, territorios ancestrales, tupinambá.

Abstract

Analyzing the comic *Os Donos da Terra*, this essay examines the role of female characters in the territorial and ancestral reconstruction that follows the theft of their lands. Written by both Indigenous and non-Indigenous authors, the comic is composed of a series of narratives that shed light on the historical and recent events involving the Tupinambá of the Serra do Padeiro. The narrative highlights the significance of land in the indigenous worldview, not only as a physical space, but also as a repository of ancestral knowledge essential to the practice of "buen vivir". It also emphasizes the prominence of women and the intersectionality forms of oppression they face due to their gender, ethnicity, and economic status.

Keywords: ancestral territories, colonization, memory, resumption, Tupinamba.

Cita bibliográfica

Caetano Brito, Karoline. «El protagonismo femenino y la reanudación de los tupinambás de la Serra do Padeiro», en *CuCo, Cuadernos de Cómic*, n.º 25 (2025), pp. 68-87.

Introducción

Este artículo pretende demostrar el protagonismo de los personajes femeninos en el cómic *Os Donos da Terra*[1], destacando el papel de las mujeres tanto en la conducción de las luchas políticas como en el sostenimiento de la vida cotidiana en el pueblo. Se busca comprender cómo se representan estos personajes, especialmente en las relaciones entre cuerpo, territorio, espiritualidad y memoria, y cómo expresan múltiples formas de resistencia y cuidado, articulándose, en el contexto de la reanudación, como figuras centrales en el mantenimiento de prácticas culturales y redes de solidaridad. Además, se considera esencial destacar la interseccionalidad de las opresiones que experimentan estas mujeres, que se enfrentan simultáneamente a los efectos de los prejuicios, las desigualdades económicas y la violencia de género.

Más que destacar el papel activo de las mujeres indígenas en momentos de confrontación directa, colocando sus cuerpos como barreras físicas en la defensa del territorio y la cultura, o hablando en ámbitos internacionales de toma de decisiones, como en las reuniones de la Organización de las Naciones Unidas (ONU), este trabajo propone un análisis que también destaca la importancia de estas mujeres en el contexto de la vida cotidiana. El cómic muestra, de manera sensible y poderosa, cómo la resistencia se manifiesta en la vida cotidiana, a través de la continuidad de las prácticas culturales y la transmisión intergeneracional del conocimiento ecológico tradicional. Este involucra conocimientos relacionados con el manejo sostenible de la tierra, la preservación de la biodiversidad y la relación espiritual con los seres del bosque, revelando una cosmovisión propia que articula naturaleza y ancestralidad.

En la vida cotidiana, los niños aprenden sobre la ascendencia, los recuerdos y los «encantados», entidades no humanas fundamentales en la cosmología tupinambá, que establecen formas específicas de comunicación con los pueblos indígenas y son considerados guardianes de los territorios sagrados. El cómic también muestra que la cocina, un espacio históricamente relegado a lo femenino, adquiere una dimensión simbólica esencial: representa el lugar de reunión, la identidad y la sensación de volver a casa para quienes están en proceso de retomar el territorio.

En el contexto de este artículo, el término reanudación se refiere a los procesos de recuperación de tierras tradicionalmente ocupadas por los tupinambás de Serra do Padeiro, en el sur de Bahía, que habían sido apropiadas por pueblos no indígenas. Dichos procesos implican no solo el retorno físico al territorio ancestral, sino también la reactivación de las prácticas espirituales, políticas y culturales que subyacen a la forma de vida comunitaria. Al considerar este escenario, es posible comprender cómo la resistencia también ocurre a través de la vida cotidiana, la oralidad y la producción cultural, lugares donde las mujeres se muestran como agentes fundamentales de transformación.

[1] Flynn Paciornik, Vitor, Fernandes Alarcon, Daniela y Jesus da Silva, Glicéria. *Os donos da terra*. São Paulo, Elefante, 2020.

Para ello, inicialmente, se presentará un panorama de la obra, así como el énfasis que se le da a los personajes femeninos en las historias que componen el cómic, para posteriormente analizar extractos específicos que ilustren bien la propuesta del artículo.

Entre el suelo del pueblo y la línea del cómic: la construcción de una narrativa compartida

Os Donos da Terra es un cómic compuesto por siete narraciones que abordan episodios históricos y contemporáneos de la lucha de los tupinambás de Serra do Padeiro, un pueblo indígena ubicado en el sur del estado de Bahía. La obra fue publicada en 2020 con el apoyo de la Secretaría Municipal de Cultura de la ciudad de São Paulo y se caracteriza por ser una producción de autor mixto, es decir, concebida a partir de la colaboración entre sujetos indígenas y no indígenas. Sus relatos presentan personajes, lugares y entidades no humanas que forman parte de la cosmovisión tupinambá, siendo desarrolladas a partir de relatos orales y registros documentales de diferentes colecciones, entre los que se destaca la Asociación de Indios Tupinambás de Serra do Padeiro (AITSP).

El proceso de desarrollo de la obra duró más de cuatro años, dando como resultado una narrativa gráfica de gran fuerza estética y simbólica. El arte está firmado por Vitor Flynn y el guion final fue preparado por Daniela Fernandes Alarcón, basado en una investigación realizada en asociación con Glicéria Jesus da Silva, también conocida como Célia Tupinambá. La construcción del cómic refleja el entrelazamiento de saberes académicos, artísticos y tradicionales, proponiendo una experiencia estética que va más allá de la ilustración de la realidad para actuar como herramienta de memoria, denuncia y afirmación cultural.

Glicéria es docente, activista e investigadora, reconocida por su trabajo en la defensa de los derechos de los pueblos indígenas, valorando a las mujeres indígenas y preservando las tradiciones culturales de su pueblo. Su trayectoria está marcada por episodios emblemáticos como su detención en 2010 junto a su hijo pequeño, debido a su lucha por la tierra, y su participación en 2019 en la 40.ª Sesión del Consejo de Derechos Humanos de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) en Ginebra, donde denunció públicamente las reiteradas violaciones de derechos cometidas contra los pueblos indígenas en Brasil. Su presencia en la obra no se limita a la colaboración técnica: representa un liderazgo político y espiritual, cuya voz estructura una parte fundamental de la narrativa.

Daniela Alarcón, a su vez, ha estado desarrollando durante más de una década investigaciones con los tupinambás de Serra do Padeiro. Su trabajo se centra en el análisis de los procesos de recuperación de territorios tradicionalmente ocupados por este pueblo y, al mismo tiempo, aborda los efectos de las luchas por el reconocimiento de la identidad, la autonomía política y el fortalecimiento comunitario. Su continua implicación con la comunidad ha asegurado que el cómic haya desarrollado una profundización etnográfica que enriquece la representación de las formas de vida, las prácticas espirituales y las estrategias de resistencia de los tupinambás.

El artista Vitor Flynn, responsable del arte del cómic, también es autor de *Xondaro*, una publicación de la misma editorial (Elefante) que retrata el proceso de lucha por la demarcación territorial del pueblo guarani mbya, en la Tierra Indígena (TI) ubicada en el barrio de Parelheiros, al sur de la ciudad de São Paulo. Fue precisamente este trabajo previo el que inspiró la creación de *Os Donos da Terra*. Según Glicéria, en una declaración dada durante el lanzamiento del libro en directo, la idea del cómic surgió después de que Daniela le presentara *Xondaro*. Al ver a los guarani mbya contar sus historias a través del lenguaje de los cómics, Glicéria entendió que los tupinambás también necesitaban registrar sus recuerdos, sus enfrentamientos y sus conocimientos a través de esta narrativa gráfica.

Entre la destitución y la resistencia: el poder narrativo de las mujeres

Para comprender completamente el poder del cómic analizado, es necesario retomar los elementos presentados antes, especialmente en lo que respecta a su origen y construcción. *Os Donos da Terra* se desarrolló a partir de informes orales y registros documentales de diferentes colecciones, como la de la Asociación de Indios Tupinambás de Serra do Padeiro. Este origen confiere a la obra un carácter documental de gran relevancia, ya que los informes presentados no se basan en suposiciones ni se refieren a personajes de ficción. Por el contrario, el cómic retrata historias de vida, recuerdos, creencias y enfrentamientos vividos por personas reales. La ficcionalización ocurre solo en momentos en que hay lagunas en los registros o informes orales, funcionando como un recurso narrativo para llenar espacios en blanco sin pretender reproducir la realidad de manera literal, sino buscando coherencia con las memorias y los sentidos construidos por los sujetos involucrados.

Debido a esta característica, la narrativa gráfica presenta un número significativamente mayor de recuerdos, un elemento visual de los cómics responsable de dar voz al narrador, que los bocadillos directamente atribuidos a los personajes. Esta elección estilística es recurrente a lo largo de la obra y se puede observar claramente en la siguiente imagen.

Fig. 1. Flynn Paciornik, Vitor, Fernandes Alarcon, Daniela y Jesus da Silva, Glicéria. *Os donos da terra*. São Paulo, Elefante, 2020, pp. 70-71.

La ilustración (Fig. 1), compuesta por la segunda y tercera página de la historia «Gavião-verdadeiro», ejemplifica una característica narrativa común a todo el cómic. En ella, es posible percibir que los recuerdos ocupan varios puntos de las dos páginas, conduciendo la narración de forma continua y reflexiva. Los bocadillos, a su vez, aparecen solo en las últimas viñetas de la segunda página, lo que indica que el

diálogo entre los personajes es puntual, mientras que la narración en primera persona, especialmente femenina, juega un papel central en la estructura narrativa.

Este predominio de los recuerdos es una elección poco común en la producción de cómics, pero se vuelve aún más significativo cuando observamos quiénes son los personajes responsables de narrar las historias. De las siete narraciones que componen el cómic, cuatro están narradas exclusivamente por personajes femeninos: la primera historia, titulada «A briga do areal»; la tercera, el «Gavião-verdadeiro»; la penúltima, «O sangue puxa»; y «Retomada», que cierra el libro.

De las tres historias restantes, «Marcellino» presenta múltiples narradores, incluidas voces masculinas y femeninas; mientras que «Tudo que vê, calado é mió», la sexta historia, está narrada por un personaje masculino, pero tiene como protagonista a la Caipora —también conocida como «Dona do Mato»—, representada como una mujer montada en un cerdo salvaje, evocando la fuerza simbólica de las entidades femeninas vinculadas a la forestal.

También vale la pena señalar que la primera imagen que se presenta visualmente al lector es la portada del libro, en la que aparece una mujer indígena en una posición destacada. Este mismo personaje también cierra la narración, apareciendo en la última viñeta de la última historia en primer plano, reafirmando su centralidad. Es un recurso que propone una circularidad narrativa visual y simbólica: la obra comienza y termina con la imagen de una mujer en un acto de resistencia, como se puede ver en la imagen inferior (Fig. 2).

Fig. 2. Flynn Paciornik, Vitor, Fernandes Alarcon, Daniela y Jesus da Silva, Glicéria. *Os donos da terra*. São Paulo, Elefante, 2020, portada y p. 144.

Esta composición refuerza, gráfica y conceptualmente, el protagonismo femenino a lo largo del cómic no como una condición dada, sino como un gesto de resistencia frente a las narrativas que históricamente las han silenciado. La presencia de las mujeres, cuando logra inscribirse en la trama, funciona como un contrapunto al borramiento habitual y como una afirmación de sus voces y experiencias. Se trata de una resistencia que manifiesta no solo en los momentos de conflicto, sino también en la conducción simbólica de las narrativas, de los procesos de memoria, de la espiritualidad y de la reconstrucción cultural.

Territorio-corpóreo: las mujeres indígenas como guardianas de la tierra y la memoria

Como se mencionó anteriormente y se evidencia en la Fig. 2, la portada del cómic *Os Donos da Terra* funciona como la primera imagen de impacto de la obra y anticipa, de manera densa y simbólica, los principales ejes que atraviesan la narrativa: el protagonismo de las mujeres indígenas, la lucha por la tierra y la resistencia cotidiana de los tupinambás de Serra do Padeiro, ubicado en el sur de Bahía. La figura central de la portada es una mujer indígena, vista de espaldas, frente a una retroexcavadora amarilla. Con los pies firmemente en el suelo de tierra y las manos en las caderas, se posiciona entre la máquina y el bosque, haciendo de su propio cuerpo una frontera viva entre el avance depredador del extractivismo y la preservación del territorio ancestral.

Esta representación visual remite directamente al concepto de cuerpo-territorio, desarrollado por pensadores indígenas y decoloniales, como Lorena Cabnal[2]. Este concepto entiende el cuerpo de las mujeres indígenas como una extensión simbólica y material del territorio, evidenciando un doble proceso de violación: sobre sus cuerpos y sobre la tierra. En este sentido, defender el territorio es, al mismo tiempo, defender el propio cuerpo y viceversa. Así, la mujer tupinambá retratada en la imagen no solo resiste con su presencia, pues afirma, a través de su corporalidad, que el territorio no es una abstracción geográfica, sino un cuerpo colectivo, relacional, cargado de historia, espiritualidad y afectos. Esta concepción está presente en gran parte de las cosmologías indígenas, en las que el territorio no está separado de la comunidad, sino que constituye una parte activa de la existencia.

Este gesto de confrontación se anticipa visualmente al comienzo de la primera historia del cómic, titulada «A briga do areal», el único color y el más largo, con treinta y dos páginas. En él, los lectores continúan con lo que representa en esencia la lucha de los tupinambás de Serra do Padeiro por la defensa de su territorio y por su autonomía. Según la propia descripción de los autores, la narrativa se centra en:

> [...] eventos ocurridos entre finales de 2015 y mediados de 2016, en la movilización contra Areal Bela Vista, antes conocida como Areal Rabo da Gata. Ubicada en la Tierra

[2] Cabnal, Lorena. «Acercamiento a la construcción de la propuesta de pensamiento epistémico de las mujeres indígenas feministas comunitarias de Abya Yala», en Cabnal, Lorena. *Feminismos diversos: el feminismo comunitario*. S.l., ACSUR-Las Segovias, 2010, pp. 11-25.

> Indígena Tupinambá de Olivença (TI), ha causado graves daños socioambientales, con la remoción diaria de toneladas de arena para la construcción civil[3].

Centrada en los eventos de resistencia contra la explotación de la arena, esta historia presenta en sus primeras nueve páginas escenas de fuerte impacto visual: animales huyendo, excavadoras en actividad en la arena, camiones alineados transportando arena y una vista panorámica de la devastación ambiental. Después, se ve a una señora lavando platos en un arroyo hasta que nota que el agua se está volviendo turbia. Interrumpiendo la actividad, regresa a casa, se pone el tocado y sigue los senderos marcados por los neumáticos hasta que se para, sola, frente a una excavadora.

El uso del tocado, un adorno ceremonial que se usa en la cabeza, está directamente asociado con la protección espiritual y la identidad colectiva, lo que indica que el momento vivido va más allá de la esfera de la vida cotidiana y adquiere un carácter ritual y político. El gesto de adornarse marca el cuerpo como territorio, evocando la ancestralidad y convocando a los encantados. La escena sintetiza, de manera poética y poderosa, la articulación entre cultura, espiritualidad y resistencia. La mujer, cuando se coloca frente a la máquina, transforma el enfrentamiento en un acto ceremonial, como podemos ver en la Fig. 3.

Fig. 3. Flynn Paciornik, Vitor, Fernandes Alarcon, Daniela y Jesus da Silva, Glicéria. *Os donos da terra.* São Paulo, Elefante, 2020, pp. 16-17.

[3] «[...] acontecimentos ocorridos entre fins de 2015 e meados de 2016, na mobilização contra o Areal Bela Vista, antes conhecido como Areal Rabo da Gata. Situado na Terra Indígena (TI) Tupinambá de Olivença, ele tem provocado severos danos socioambientais, com a retirada diária de toneladas de areia para a construção civil», en Flynn Paciornik, Vitor, Fernandes Alarcon, Daniela y Jesus da Silva, Glicéria. *Op. cit.*, p. 148. La traducción oferecida en el cuerpo del texto es propia.

Como enfatiza Glicéria[4], cuando la tierra se ve amenazada, son las mujeres junto con las familias y los niños quienes experimentan directamente esta violencia. Por lo tanto, a menudo son ellos los que ponen sus cuerpos por delante como una forma de proteger lo que es más esencial. En este gesto, adornado y ritualizado, la resistencia gana contornos de cuidado, coraje y pertenencia.

Silva[5] contribuye a profundizar en la comprensión de la forma en que se produce la relación entre el cuerpo y la tierra señalada por Glicéria, destacando que:

> Esta correspondencia entre el cuerpo y la tierra enfatizada por las mujeres indígenas expresa hasta qué punto sus cuerpos son también sus territorios, ya que llevan su ascendencia, historias, valores y formas plurales de ser que deben y tienen derecho a existir en el tiempo[6].

Esta lectura está en línea con lo que Silvia Rivera Cusicanqui[7] señala como una ruptura de las dicotomías coloniales que separan cuerpo y naturaleza, individuo y colectividad. La mujer indígena, al ocupar el centro de la narrativa gráfica, recorre esta costura entre dimensiones fragmentadas por el colonialismo moderno.

En la última viñeta de la secuencia, el mismo que sirvió de base para la portada, el personaje aparece por detrás, en medio del bosque, frente a la retroexcavadora. A diferencia de la imagen de portada, en esta escena no aparece con el taparrabos ceremonial, como se puede ver en la Fig. 2. El taparrabos, hecho de fibras vegetales y utilizado tradicionalmente en los rituales tupinambá, funciona como armadura simbólica – como la define la propia Célia Tupinambá[8] durante el lanzamiento en directo – siendo uno de los principales elementos de preparación corporal para la confrontación.

Además de la postura corporal firme, la vestimenta del personaje refuerza la fusión entre tradición y contemporaneidad. La falda hecha de fibras naturales hace referencia a las prácticas ceremoniales y al conocimiento ancestral, mientras que la blusa estampada señala el diálogo con el presente urbano. Esta convivencia de temporalidades reafirma que las mu-

[4] Breda, Tadeu, Fernandes Alarcon, Daniela, Flynn Paciornik, Vitor y Jesus da Silva, Glicéria. *Batepapo: Os donos da terra* [vídeo] [2h 06min]. Tapera Taperá, en *Youtube*, 30 de septiembre de 2020. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=RRLG5P5Wzek

[5] Nascimento Silva, Elis do. «Mulheres indígenas e a proteção da biodiversidade: reflexões sobre seus saberes, práticas de cuidado e resistências em tempos de "fim do mundo"», en *Seminário Internacional Fazendo Gênero,* n.º 12 (2021), pp. 1-13.

[6] «Essa correspondência entre o corpo e a terra enfatizada pelas mulheres indígenas expressam o quanto seus corpos são também seus territórios ao carregarem suas ancestralidades, histórias, valores e modos plurais de ser que devem e têm o direito de existir ao longo do tempo», en *Ibid.*, p. 4.

[7] Rivera Cusicanqui, Silvia. *Ch'ixinakax utxiwa: uma reflexão sobre práticas e discursos descolonizadores*. São Paulo, N-1 Edições, 2021.

[8] Breda, Tadeu, Fernandes Alarcon, Daniela, Flynn Paciornik, Vitor y Jesus da Silva, Glicéria. *Op. cit.*

jeres indígenas se mueven entre mundos diferentes y los resignifican con poder. Esta coexistencia entre lo ancestral y lo contemporáneo, a menudo invisibilizada por los discursos hegemónicos, es uno de los rasgos centrales de la resistencia femenina indígena, especialmente en la vida cotidiana de las aldeas, donde la transmisión de conocimientos, los rituales alimentarios y la educación de los niños son prácticas políticas de continuidad cultural[9].

Más que evidenciar el papel de la mujer en momentos de confrontación directa, *Os Donos da Terra* propone una reflexión sobre la centralidad de la mujer en el sostenimiento de la vida cotidiana. La imagen de portada ya anticipa esta perspectiva: hay una mujer aparentemente sola, pero ancestralmente acompañada, mediando las relaciones entre bosque, comunidad y futuro. Como señala Silvia Cusicanqui, la «colonialidad» del poder ha impuesto una separación violenta entre naturaleza y cultura, entre cuerpo y territorio, separaciones que las mujeres indígenas desafían y recombinan constantemente a través de sus prácticas y cosmovisiones.

Aunque el cómic no menciona directamente el feminismo, las relaciones de género atraviesan toda la obra, destacando la centralidad de las mujeres indígenas en la organización de la vida, la resistencia cultural y la defensa del territorio. Es una práctica política que no depende de la denominación occidental para existir: se manifiesta en las acciones, los gestos, el cuidado y las transmisiones intergeneracionales que garantizan la continuidad de la colectividad.

La narrativa gráfica también recupera múltiples capas temporales, entrelazando presente y pasado para revelar la continuidad histórica de la resistencia. Una de estas capas se refiere a la diáspora tupinambá, un período de dispersión forzada de familiares en busca de condiciones mínimas para la supervivencia, a menudo en granjas lejanas o centros urbanos. El cómic recupera estos recuerdos con imágenes de mujeres embarazadas, con niños en el regazo o a lomos de burros, caminando por caminos con bultos en la cabeza. Es una época de desarraigo forzado, narrado poéticamente: «era hora de parir en fincas ajenas, de no tener tierra donde enterrar el ombligo de los niños»[10].

Estas escenas evocan experiencias colectivas de exilio y resistencia. Las mujeres, incluso en movimiento, mantuvieron vivos sus vínculos con sus antepasados y con los encantados, conservando viva la conexión con el territorio incluso en la ausencia física de la tierra. El personaje que protagoniza la portada, cuya historia comienza a contarse en este primer capítulo, nació en medio de la diáspora. Creció acompañando a su madre, que «siempre estaba buscando trabajo»[11]. Este relato entrelaza una narrativa personal con una historia colectiva

[9] Krenak, Ailton. *Ideias para adiar o fim do mundo*. São Paulo, Companhia das Letras, 2019.

[10] «era tempo de parir em fazenda dos outros, de não ter chão para enterrar o umbigo dos filhos», en Fernandes Alarcon, Daniela. *O retorno dos parentes: mobilização e recuperação territorial entre os Tupinambá da Serra do Padeiro, sul da Bahia* [tesis doctoral en Antropologia Social]. Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2020. La traducción oferecida en el cuerpo del texto es propia.

[11] «vivia andando em busca de trabalho», en Flynn Paciornik, Vitor, Fernandes Alarcon, Daniela y Jesus da Silva, Glicéria. *Op. cit.*, p. 22. La traducción oferecida en el cuerpo del texto es propia.

de desplazamiento, pérdida y resistencia de un pueblo, revelando cómo las mujeres sostuvieron, incluso en movimiento, prácticas de cuidado, transmisión de conocimientos y continuidad cultural. El cómic, por lo tanto, no solo denuncia el despojo territorial que sufrieron los tupinambás, sino que también destaca la agencia femenina en el discurrir de estos tiempos turbulentos, en los que mantener vínculos con los vivos, los muertos y los encantados eran una condición para hacer posible su regreso.

La recuperación territorial, entendida como un retorno físico y espiritual a la tierra ancestral, solo se vuelve plenamente comprensible a la luz de estas experiencias de dispersión. Como señala Alarcón[12]: «las condiciones que permitirían su reversión, establecidas por la reanudación, están estrechamente relacionadas con los medios encontrados por los indígenas —los que se fueron y los que se quedaron— para navegar en aguas turbulentas»[13].

Esta navegación, realizada en gran parte por mujeres, cruza el cuerpo y la memoria como herramientas de resistencia. El cómic reconoce este papel femenino al traer, por ejemplo, la historia de un personaje que dice: «Crie a mis hijos haciendo todo tipo de dulces y vendiéndolos en la playa. Si por su padre fuera, ni siquiera aprenderían la letra "o". Pero, con lo que vendí, los puse a estudiar. Hoy, todos están formado. No es porque no aprendí nada que mis hijos no fuesen a aprender»[14].

Estos extractos revelan que la resistencia femenina indígena va más allá de la confrontación directa: también se manifiesta en el cuidado, en la resiliencia cotidiana, en el mantenimiento de la memoria, en la educación y circulación del conocimiento y en el sustento de la vida. El personaje de la portada, por lo tanto, no es solo una guerrera solitaria, sino la encarnación de una colectividad histórica que transforma la vida cotidiana en resistencia, el cuerpo en territorio y la memoria en el futuro.

En este sentido, la obra funciona no solo como denuncia y documento histórico, sino también como herramienta pedagógica y afectiva, capaz de tender puentes entre mundos y temporalidades. Al incorporar estas capas de lectura, la narrativa gráfica expande su poder simbólico y político, mostrando que el protagonismo femenino no es episódico, sino estructural en la lucha de los tupinambás.

[12] Fernandes Alarcon, Daniela. *Op. cit.*, p.103.

[13] «as condições que possibilitariam sua reversão, estabelecidas pela retomada, relacionam-se intimamente aos meios encontrados pelos indígenas – os que saíram e os que ficaram – para navegar águas turbulentas», en *Idem*. La traducción oferecida en el cuerpo del texto es propia.

[14] «Eu criei os meus meninos fazendo todo tipo de doce e vendendo na praia. Pelo gosto do pai, eles não aprendiam nem a letra ó. Mas, com o que eu vendia, botei eles para estudar. Hoje, tão tudo formado. Não é porque eu não aprendi nada, que meus filhos não iam aprender», en Flynn Paciornik, Vitor, Fernandes Alarcon, Daniela y Jesus da Silva, Glicéria. *Op. cit.*, p. 33.

Entre vallas y recuerdos: el dolor de la dispersión y la fuerza del reencantamiento

Con el fin de representar formas concretas de violencia y opresión experimentadas por los tupinambás que, en busca de sustento para sus familias, se vieron obligados a dispersarse por todo el país, se utilizarán algunas escenas tanto de la cuarta historia, titulada «Quando me entendí por gente», como de la quinta, titulada «O sangue puxa». Al destacar estos episodios, se pretende destacar, sobre todo, los impactos de estas experiencias en las mujeres indígenas, que acumulan capas adicionales de vulnerabilidad debido a la interseccionalidad entre las opresiones de género, clase y etnia.

En la primera historia, el punto de partida es una representación visual y narrativa de lo que puede entenderse como «buen vivir» en su concepción original. Esta noción no se limita a las condiciones materiales, sino que implica una existencia plena en equilibrio con todos los seres, humanos y no humanos, que componen el territorio. Es una forma de vida sostenida por relaciones de solidaridad, respeto por la naturaleza, autogobierno y colectividad. Según Silva[15], esta perspectiva traduce cosmovisiones presentes en la sociodiversidad indígena global, donde no existe separación entre el bienestar de la comunidad y el equilibrio de los ecosistemas.

Las primeras escenas muestran a niños jugando, nadando, pescando, recogiendo frutas y cazando en un área abierta, sin cercas, en medio del bosque. Existe una evidente armonía con el territorio, que es reconocido como parte del cuerpo colectivo y espiritual de la comunidad. Sin embargo, este escenario se ve interrumpido con la noticia del asesinato del patriarca de la familia, marcando el comienzo de un giro trágico en la narrativa. A partir de entonces, la trama nos lleva a comprender cómo la vida de esas personas se ve afectada por la invasión y apropiación de tierras por parte de terceros, promoviendo el desarraigo y la pérdida de autonomía.

En las viñetas finales de esta historia (Fig. 4), tenemos representaciones explícitas del trabajo infantil, la explotación económica y el acoso sexual. Estas son escenas duras, pero tratadas con cuidado estético y ético por los autores del cómic:

1.ª viñeta: Un hombre, aparentemente un empleado de la granja observa desde detrás de una cerca y dice: «El jefe envió a buscar a sus muchachos para que fueran allí a hacer un favor».

2.ª y 3.ª viñetas: vemos a niños, tres niños y una niña, llenando y cargando pesadas bolsas de cacao.

4.ª viñeta: el mismo hombre toca el hombro de la chica y le dice, con una sonrisa: «Oye, chica, el jefe dijo que cuando salga a la calle, te traerá un poco de jabón».

[15] Nascimento Silva, Elis do. *Op. cit.*, p.3.

A partir de esta secuencia es posible identificar importantes transformaciones simbólicas y estructurales: la cerca representa la violación del territorio colectivo y el establecimiento de una lógica privada en la tierra; el lenguaje utilizado se refiere a la naturalización de la explotación, con la infantilización de la violencia mediante el uso del término «favor»; y la promesa de un regalo exclusivo para la niña, acompañado de contacto físico, sugiere un intento de seducción disfrazado de amabilidad. Es una escena que hace explícitas múltiples formas de dominación: territorial, económica, de edad y de género.

O patrão mandou chamar seus meninos pra irem lá fazer um favor
Vocês podem ir embora. E voltem amanhã cedo
Ô, menina, o patrão disse que, quando ele for na rua, te trar um sabonete.
Oiha, é o pé de manga de tia Nelides?

Fig. 4. Flynn Paciornik, Vitor, Fernandes Alarcon, Daniela y Jesus da Silva, Glicéria. *Os donos da terra.* São Paulo, Elefante, 2020, p. 91.

Aunque el texto del cómic no verbaliza directamente el acoso, los elementos visuales y narrativos producen significados que se hacen eco de relatos recurrentes de abusos vividos por mujeres y niñas indígenas en contextos de explotación rural. La opción de los autores por una representación indirecta pero contundente evita exponer a las víctimas a la revictimización, sin silenciar la violencia sufrida.

Estas prácticas, como se documentó en investigaciones anteriores, eran (y a menudo siguen siendo) comunes en las granjas que empleaban trabajadores indígenas. Las mujeres hacían el mismo tipo de trabajo que los hombres, pero se les pagaba salarios más bajos, si es que se les pagaba. Los niños, a su vez, a menudo trabajaban sin paga y en condiciones degradantes. La superposición de estas formas de explotación creó un entorno de extrema vulnerabilidad, especialmente para las niñas.

A continuación, la quinta historia, «O sangue puxa», presenta otro tipo de violencia: la tentación de las niñas indígenas para realizar el trabajo doméstico en las ciudades. A menudo, estas niñas fueron retiradas de sus comunidades con la promesa de acceso a la educación, que, aunque fundamental, no era efectiva como un derecho, sino como una concesión arbitraria por parte de los patrones. En la práctica, lo que ocurrió fue la inserción temprana en

jornadas de trabajo agotadoras, sin garantías de aprendizaje y bajo constante amenaza de expulsión. Las relaciones establecidas entre las familias contratantes y las niñas indígenas estuvieron marcadas por el paternalismo, el control, la desigualdad y, a menudo, la violencia simbólica.

Es importante señalar que, incluso en los informes en los que se reconoce algún beneficio, como el acceso a la escuela, los aspectos exploratorios y coercitivos de estas experiencias no desaparecen. La idea de que la única forma posible de garantizar la educación sería a través de la subordinación al trabajo doméstico revela cuánto descuidó el Estado su deber de garantizar el derecho a la educación, de manera plena y universal, a los pueblos indígenas. Además, se refuerza el ciclo de naturalización de la desigualdad: aceptar la explotación como un camino hacia el progreso personal es, en sí mismo, una forma de violencia estructural.

En el cómic, estos procesos no se tratan solo como experiencias individuales, sino como parte de una historia colectiva de dispersión forzada. Sin embargo, también se narran como experiencias de retorno. Al final de la historia, el bosque vuelve a florecer y el reencuentro con el territorio se representa como un reencantamiento de la tierra. La imagen final (Fig. 5) es simbólica: el bosque, que antes parecía devastado, responde a la presencia de familiares.

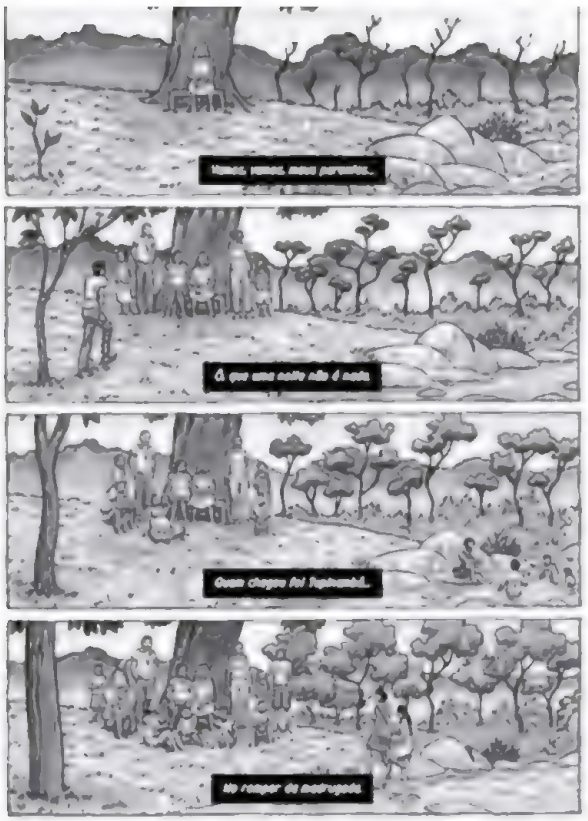


Fig. 5. Flynn Paciornik, Vitor, Fernandes Alarcon, Daniela y Jesus da Silva, Glicéria. *Os donos da terra.* São Paulo, Elefante, 2020, p. 108.

Este retorno no es solo físico, sino espiritual y político. Representa la continuidad de la vida, la memoria y la resistencia. La tierra herida reconoce a sus hijos e hijas y la replantación del bosque simboliza la reanudación de los lazos rotos. Así, incluso después de vivir una profunda violencia, las mujeres indígenas son las protagonistas del movimiento de reconstrucción y pertenencia. Son ellos los que sostienen la posibilidad de retorno, no como un regreso al pasado, sino como un gesto de afirmación del futuro.

El cómic, al retratar estas trayectorias, refuerza el poder del cuerpo femenino como territorio de memoria y resistencia. Las mujeres no solo son víctimas de esta violencia, sino también agentes centrales en la reconstrucción de los lazos comunitarios y en la lucha por la dignidad. Al traer sus voces, incluso cuando están mediadas por la ficción, la obra reconoce su papel esencial en la travesía de estos tiempos difíciles.

En el contexto contemporáneo, este protagonismo no se limita a la representación simbólica: las mujeres tupinambás han asumido roles de liderazgo político y espiritual dentro y fuera de las aldeas. Figuras como Glicéria Tupinambá se han convertido en referentes en la defensa de los derechos territoriales y ambientales, participando en espacios internacionales como la ONU. Así, el cómic refleja una transformación real en las dinámicas de poder, en las que las mujeres emergen como líderes activas en la reconstrucción cultural y en la lucha por la autodeterminación de su pueblo. Esta presencia se amplifica en las narrativas analizadas, donde la resistencia femenina se convierte también en un signo de regeneración colectiva.

Por lo tanto, las historias «Quando me entendi por gente» y «O sangue puxa» no solo denuncian los efectos de la colonización contemporánea —visibles en la negación de los derechos territoriales, la violencia institucional, el racismo estructural y la persistente expropiación simbólica de los saberes indígenas—, sino que también celebran la capacidad de regeneración de los pueblos indígenas, especialmente de las mujeres, que transforman el dolor en fuerza y la ausencia en retorno. A pesar de las marcas de violencia sufrida, sus cuerpos también llevan las marcas de la esperanza, el reencantamiento de la tierra y la reconstrucción de las memorias que sostienen el futuro.

Vallas que se abren, caminos que florecen: la reanudación como horizonte de futuro

«Estamos en nuestra tierra, ni siquiera dejamos muertos porque el cementerio está aquí. Todo lo que fue predicho por los encantados está sucediendo. Muchas aldeas aún se levantarán. Muchos pueblos se levantarán»[16]. Estas son las palabras que abren la última historia del libro, titulada «Retomada». Son pronunciadas por una mujer indígena de mediana edad que aparece abriendo una cerca improvisada, hecha de trozos de madera y alambre de púas, en medio del bosque mientras mira directamente al lector del cómic. El gesto de romper la cuarta pared narrativa y mirar hacia afuera no es solo un movimiento físico, sino simbólico: establece un vínculo directo entre el personaje y quienes leen la obra, llamando a la escucha, al reconocimiento y, sobre todo, al respeto.

Aunque se sabe que las historias que componen *Os Donos da Terra* no fueron necesariamente producidas en el orden en que aparecen, la elección de colocar a «Retomada» al final de la narrativa gráfica es altamente simbólica y estratégica. Es en este último capítulo donde se densifican los hilos conductores de la trama: el retorno al territorio ancestral, la presencia guía de lo encantado, el papel central de la mujer en los procesos de resistencia y la articulación entre espiritualidad, memoria y acción política.

A lo largo de esta narrativa, es posible seguir con más detalle los movimientos de recuperación territorial llevados a cabo por los tupinambás. Son momentos marcados por la

[16] «Nós tamos em nossa terra, não saímos nem mortos porque o cemitério é aqui mesmo. Tudo que foi previsto pelos encantados tá acontecendo. Muitas aldeias vão se levantar ainda. Muitos povos vão se erguer», en Flynn Paciornik, Vitor, Fernandes Alarcon, Daniela y Jesus da Silva, Glicéria. *Op. cit.*, p. 125. La traducción oferecida en el cuerpo del texto es propia.

intensidad afectiva y una profunda conexión espiritual con la tierra. Destaca, por ejemplo, la fiesta de San Sebastián como una ocasión en la que los encantados, entidades no humanas que habitan el territorio, transmiten instrucciones a los vivos, guiando las acciones de reanudación. Para que esto suceda, es necesario, en primer lugar, obtener la autorización de los encantados. Nada se hace de manera arbitraria o unilateral: el diálogo con lo invisible es constitutivo de la práctica política indígena.

Los rituales que preceden y acompañan a las reanudaciones (Fig. 6) están cargados de poder simbólico. En ellos, los cuerpos indígenas están cubiertos de marcas ancestrales: el uso del tocado, el taparrabos y el canto de cantos ceremoniales conducen el momento al ritmo de los maracas. La maraca, elaborado tradicionalmente con una calabaza seca y hueca, rellena de semillas o piedras y unida a un palo de madera, es mucho más que un instrumento musical. Utilizada en ceremonias, festividades y ritos por diversos grupos étnicos indígenas, el maracá marca el ritmo de la danza y la oralidad sagrada. Entre muchos pueblos se considera un objeto de poder espiritual, capaz de establecer conexiones entre los mundos visible e invisible. Cuando las maracas resuenan, no solo se conduce el ritmo de la ceremonia, sino que también se activa y reafirma el vínculo con los encantados.

Fig. 6. Flynn Paciornik, Vitor, Fernandes Alarcon, Daniela y Jesus da Silva, Glicéria. *Os donos da terra.* São Paulo, Elefante, 2020, pp. 142-143.

Estos elementos aparecen de forma recurrente en las escenas finales de la historia. Aquí no hay oposición entre lo tradicional y lo contemporáneo, sino una articulación dinámica

entre ellos. Los tupinambás, al realizar sus rituales durante la reanudación, demuestran que la espiritualidad es parte inseparable de su forma de habitar el mundo. La reanudación de la tierra es, simultáneamente, la reanudación del tiempo ancestral, de las relaciones comunitarias y del vínculo con los encantados. La tierra, lejos de ser una mera extensión de suelo, es reconocida como un ser vivo, con el que se establece una relación de reciprocidad y cuidado. Los tupinambás entienden que la tierra no les pertenece como propiedad individual, sino que es una morada colectiva: de los muertos, de los vivos, de los animales, de los encantados. Es, por tanto, un espacio relacional que alberga y constituye múltiples formas de existencia. Los encantados son considerados los verdaderos dueños de la tierra, seres que, aunque invisibles para la mayoría, están presentes, actúan y se manifiestan a través de sueños, visiones, fiestas y canciones.

En las páginas finales, vemos que la tierra responde a la presencia de familiares. El bosque vuelve a florecer, el silencio da paso a los cantos del toré y los cuerpos vuelven a ocupar los espacios que les fueron negados. La comunidad se fortalece en la medida en que recupera no solo el territorio, sino también sus propias formas de vivir y relacionarse. Esta reciprocidad entre la tierra y las personas se expresa visualmente en las escenas en las que regresa el cultivo, reaparecen los frutos y se baila el toré en círculo, lo que indica el cierre de un ciclo y el comienzo de otro.

Es en este contexto que el papel de las mujeres indígenas es, una vez más, esencial. En las luchas por la demarcación de territorios, por la soberanía alimentaria, por el enfrentamiento al cambio climático y por la defensa de los sistemas biodiversos, han reafirmado, con valentía y autonomía, la inseparabilidad entre sus cuerpos, sus espiritualidades y sus territorios. Se trata de una propuesta «cosmopolítica», tal y como afirma Silva[17], que sitúa el «buen vivir» de todas las formas de vida en el centro de la resistencia.

Las últimas páginas de la última historia son extremadamente poderosas porque no solo articulan narrativas anteriores, sino que también actualizan una dimensión simbólica que recorre toda la historia del cómic: el protagonismo femenino como fuerza de continuidad y reinvención. Ella es nuevamente una mujer que abre el camino, literalmente, y nos lleva al final del viaje. Doña María, el personaje que aparece en la última página (Fig. 2), está dibujada de espaldas, con sus botas de goma (típicas de quienes trabajan en el campo), el tocado y el taparrabos ceremonial. Observa, en silencio, el toré que tiene lugar en un área recién retomada.

Su postura es firme, serena y atenta. Aunque no está en el centro de la danza, es evidente que su presencia sostiene ese momento. Al final, sus palabras cierran la obra con la misma fuerza con la que todo comenzó: «Solo vivían pisando las espaldas de las personas. Pero nos ponemos de pie. Pueden escribir: tupinambá no baja la cabeza y no llora ante el peligro»[18].

[17] Nascimento Silva, Elis do. *Op. cit.*

[18] «Só viviam pisando nas costas da gente. Mas nós nos levantamos. Eles podem escrever: Tupinambá não abaixa a cabeça e não chora diante do perigo», en Flynn Paciornik, Vitor, Fernandes Alarcon, Daniela y Jesus da Silva, Glicéria. *Op. cit.*, p. 144. La traducción oferecida en el cuerpo del texto es propia.

Este discurso puede sintetizar no solo la trayectoria de los tupinambás de Serra do Padeiro, sino también la fuerza de las mujeres indígenas como eje de resistencia. Doña María no representa a una heroína solitaria, sino a una colectividad que se levanta, que se reorganiza, que se reencuentra con sus encantados y que insiste en vivir según sus propias formas de existencia. Al cerrar el libro con esta escena, la obra reafirma que el futuro indígena es inseparable de la presencia de las mujeres y la tierra.

La elección del cómic para abrir y cerrar la obra con imágenes de mujeres indígenas revela, finalmente, un gesto editorial y estético que no es aleatorio: son las mujeres quienes, con sus cuerpos-territorio, cosen los recuerdos, los rituales, las luchas y los reencantamientos. Son los que, abriendo y cerrando las vallas de la narrativa, aseguran la circularidad de la resistencia y la continuidad de la vida.

También son mujeres quienes investigan, piensan y hacen posible este cómic, lo que refuerza la dimensión feminista —tan poco aleatoria— de la obra, extendiendo la resistencia representada en las páginas hacia los procesos de creación, investigación y mediación cultural que la sustentan.

Conclusiones

Distanciándose radicalmente de las representaciones coloniales o folclóricas, el cómic construye una narrativa visual y textual en la que los sujetos indígenas aparecen como autores de su propia historia y, más específicamente, como autores de su presente. No se trata solo de contar lo que les sucedió, sino de afirmar lo que está sucediendo, lo que se está recuperando y lo que se proyecta como un futuro colectivo, sostenido por la espiritualidad, la ascendencia y la lucha.

A lo largo de la obra, se destaca la presencia constante de las mujeres indígenas como figuras centrales, ya sea en la denuncia de las múltiples formas de violencia estructural a las que son sometidas —como la explotación económica, el desplazamiento forzado y el acoso— o en la reconstitución de los lazos comunitarios y en la conducción de los procesos de retoma y reencantamiento de territorios. Esta centralidad femenina no se formula como una propuesta explícita del cómic, sino que emerge orgánicamente de los reportajes, imágenes y escenas cotidianas que se entrelazan con momentos de ruptura y resistencia.

Si bien la intención de los autores no era desarrollar una discusión específica sobre temas de género, el análisis crítico permite percibir cómo la interseccionalidad entre etnicidad, género y clase estructura muchas de las experiencias retratadas. A lo largo de las historias, vemos cómo el cuerpo femenino indígena está atravesado por opresiones que se intensifican a partir del contacto con el mundo no indígena, especialmente en el entorno de las granjas o las ciudades, donde la lógica de la explotación y la deshumanización se manifiesta de manera violenta. Aun así, son estos cuerpos, a menudo considerados frágiles por la perspectiva hegemónica, los que se paran frente a la retroexcavadora, los que se enfrentan a las vallas,

los que empuñan la maraca y conducen el toré, y los que garantizan la continuidad de los vínculos con los encantados, los muertos y los vivos.

Como traté de destacar en los análisis visuales y narrativos de los relatos «A briga do areal», «Quando me entendi por gente», «O sangue puxa» y «Retomada», hay una fuerza simbólica y política muy potente en la representación del cuerpo femenino como frontera viva. Al mismo, es tiempo, límite y paso, memoria y resistencia, superficie de violencia y campo de espiritualidad. La mujer que abre la cerca en la primera página de la última historia no es solo un personaje: es una síntesis de la cosmovisión tupinambá en relación con el territorio y la vida. Su discurso cruza el papel, interpela al lector e inscribe una presencia ancestral que desafía la linealidad de la época colonial.

Al tematizar los impactos del despojo territorial, el borrado histórico y el silenciamiento cultural, *Os Donos da Terra* propone una pedagogía decolonial sensible en la que la oralidad, el dibujo y el canto se articulan como formas de transmisión de conocimiento. En este contexto, el protagonismo de las mujeres no se limita a la resistencia armada o legal, sino que también aparece en la vida cotidiana del campo, en la educación de los hijos, en la preservación de los rituales y en la escucha de los encantados. Este conjunto de prácticas, apoyadas en su mayoría por mujeres, es lo que hace posible volver a la tierra, no solo como lugar físico, sino como cuerpo colectivo, territorio afectivo y dimensión espiritual de la existencia.

Es importante recordar, sin embargo, que no se puede generalizar la experiencia vivida de una comunidad como si fuera universal para todos los pueblos indígenas. Los tupinambás de Serra do Padeiro, al relatar su trayectoria de dispersión, violencia, retoma y reconstrucción, revelan una historia única que forma parte de un contexto más amplio de violación de los derechos de los pueblos originarios en Brasil. Aun así, sus voces, sus imágenes y sus rituales nos invitan a reflexionar sobre el poder de otras epistemologías y sobre la urgencia de escucharlas con atención y respeto.

Finalmente, al volver a la imagen de portada, una mujer de espaldas, de pie frente a una máquina destructiva, nos convocan a repensar no solo quiénes son los verdaderos dueños de la tierra, sino también qué proyecto social queremos sostener. En tiempos de empeoramiento de la crisis climática, intensificación de la violencia contra los pueblos indígenas y trivialización de lo sagrado, la lectura *de Os Donos da Terra* nos señala caminos de reencantamiento. Caminos donde el cuerpo femenino no solo es resistencia, sino también raíz, memoria y promesa de futuro. Un futuro en el que los pueblos puedan, finalmente, vivir bien en sus tierras, con sus conocimientos, sus festivales, sus luchas y sus propias formas de existir.

Bibliografía

Breda, Tadeu, Fernandes Alarcon, Daniela, Flynn Paciornik, Vitor y Jesus da Silva, Glicéria. *Bate-papo: Os donos da terra* [vídeo] [2h 06min]. Tapera Taperá, en *Youtube*, 30 de septiembre de 2020. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=RRLG5P5Wzek

Cabnal, Lorena. «Acercamiento a la construcción de la propuesta de pensamiento epistémico de las mujeres indígenas feministas comunitarias de Abya Yala», en Cabnal, Lorena. *Feminismos diversos: el feminismo comunitario*. S.l., ACSUR-Las Segovias, 2010, pp. 11-25.

Fernandes Alarcon, Daniela. *O retorno dos parentes: mobilização e recuperação territorial entre os Tupinambá da Serra do Padeiro, sul da Bahia* [tesis doctoral en Antropologia Social]. Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2020. Disponible en https://acervo.socioambiental.org/sites/default/files/documents/ubt00001.pdf

Flynn Paciornik, Vitor, Fernandes Alarcon, Daniela y Jesus da Silva, Glicéria. *Os donos da terra*. São Paulo, Elefante, 2020.

Krenak, Ailton. *Ideias para adiar o fim do mundo*. São Paulo, Companhia das Letras, 2019.

Nascimento Silva, Elis do. «Mulheres indígenas e a proteção da biodiversidade: reflexões sobre seus saberes, práticas de cuidado e resistências em tempos de "fim do mundo"», en *Seminário Internacional Fazendo Gênero*, n.º 12 (2021), pp. 1-13. Disponible en

https://www.fg2021.eventos.dype.com.br/resources/anais/8/fg2020/1613685764_ARQUIVO_9f08d6868633a62a9a942ffe7dd83429.pdf#:~:text=De%20forma%20especial%2C%20as%20mulheres%20ind%C3%ADgenas%20t%C3%AAm%20desempenhado,%C3%A0s%20novas%20gera%C3%A7%C3%B5es.%20De%20acordo%20com%20Shiva%20%281999%29%3A

Povos indígenas no Brasil. «Quantos são?» [entrada de blog], en *Povos indígenas no Brasil*, s.f. Disponible en https://pib.socioambiental.org/pt/Quantos_s%C3%A3o%3F

Rivera Cusicanqui, Silvia. *Ch'ixinakax utxiwa: uma reflexão sobre práticas e discursos descolonizadores*. São Paulo, N-1 Edições, 2021.

Decolonialidad en los cómics de una artista visual de Pará

Decoloniality in the comics of a visual artist from Pará

Fabiana Oliveira Gillet

Universidad Federal de Pará

Fabiana Oliveira Gillet tiene un máster en Comunicación por el Programa de Posgrado en Comunicación, Cultura y Amazonia de la Universidad Federal de Pará (PPGCOM/UFPA), becaria CAPES (2023). Tiene una especialización en Diseño Gráfico, Informática y Multimedia (2020) y Diseño Digital (2025) por la Facultad Estácio y es licenciada en Diseño por el Centro de Enseñanza Superior de Amapá (2018). Es profesora en el curso de Diseño Gráfico de la Facultad Estácio de Belém y de la Facultad Ideal (Faci – Wyden). Forma parte del grupo de investigación Comunicación, Consumo e Identidad (Consia) de la UFPA. Ganadora del 36.º Trofeo HQ Mix en la categoría Tesis de Máster con la investigación «Representaciones de mujeres gordas en cómics de autoría femenina de/en la Amazonia». Sus intereses incluyen la comunicación visual, las representaciones sociales en los medios de comunicación, la semiótica y el consumo.

Fecha de envío: 8 de agosto de 2025

Fecha de aceptación: 2 de diciembre de 2025

DOI: 10.37536/cuco.2025.25.3158

Resumen

Este estudio analiza tiras e ilustraciones publicadas en Instagram por la artista visual Tai, indígena de Pará en contexto urbano. Desde una perspectiva decolonial, busca identificar signos que expresen resistencia al discurso de la modernidad/colonialidad, predominante en las narrativas de los cómics brasileños. Considerando el imaginario amazónico como territorio simbólico, se investiga cómo los elementos visuales contribuyen a la construcción de subjetividades amazónicas. Se analizaron dos tiras web y una ilustración basándose en el enfoque semiótico de Joly (2007), articulando los giros epistémico, estético y activista según Maldonado-Torres (2019), presentes en la obra de la artista. La investigación propone reflexiones sobre el arte, el poder y la identidad en el campo de las narrativas visuales.

Palabras clave: artista indígena, decolonialidad, arte visual, Amazonia, análisis de imágenes.

Abstract

This study analyzes comic strips and illustrations published on Instagram by the visual artist Tai, an Indigenous woman from Pará living in urban setting. From a decolonial standpoint, it seeks to identify indications of opposition to the dominant modernity/coloniality discourse that dominates Brazilian comics. Viewing the Amazonian imaginary as a symbolic territory, the research investigates how visual elements contribute to the creation of Amazonian subjectivities. Two web comics and one illustration were analyzed using Joly's semiotic approach (2007), alongside Maldonado-Torres' concepts of epistemic, aesthetic, and activist turns (2019) as seen in Tai's work. The study offers insight on art, power, and identity within the realm of visual narratives.

Keywords: Indigenous artist, decoloniality, visual art, Amazon, image analysis.

Cita bibliográfica

Oliveira Gillet, Fabiana. «Decolonialidad en los cómics de una artista visual de Pará», en *CuCo, Cuadernos de Cómic*, n.º 25 (2025), pp. 88-109.

Introducción

En los últimos años, hemos observado un crecimiento significativo en la producción y circulación de cómics independientes en Brasil, especialmente en las redes sociales. Plataformas como Instagram, Webtoon, Tapas y otras han permitido a los artistas emergentes compartir sus obras directamente con el público, sin la mediación del mercado editorial tradicional. Además, existe libertad para abordar diversos temas en diferentes géneros narrativos. Aunque actualmente exista una cierta disputa de significados impregnada de lógicas algorítmicas en el espacio de las redes sociales, estas siguen siendo utilizadas por dibujantes y artistas visuales como medios de difusión y como forma de compartir sus trabajos y producciones artísticas. Asimismo, son utilizadas por activistas para difundir contenidos y discursos que cuestionan, entre otros asuntos, la violencia y la exclusión de determinados grupos sociales, ya sea por motivos raciales, de género, sexualidad, geográficos, religiosos. Es en este contexto donde podemos observar el fortalecimiento del llamado «artivismo», que sería la fusión entre el arte y el activismo político, especialmente entre artistas racializados y LGBTQIA+, a menudo marginados.

En el contexto del sur global, el mantenimiento de estas violencias se da en vista de la «colonialidad», que es un modelo de poder que va más allá de la dominación colonial formal (política y económica) y se expresa en las relaciones interpersonales basadas en posiciones raciales de poder y subordinación[1]. Este modelo también se despliega en las relaciones internas de un mismo país afectado por la colonialidad, como es el caso de Brasil, donde en el proceso colonial algunas regiones pasaron a tener una relación de subalternidad con respecto a otras. En este caso, la región amazónica, históricamente, desde el proceso colonial hasta la actualidad, es vista como un territorio subdesarrollado que debe ser explotado, en el que sus habitantes son considerados atrasados en el proceso de civilización.

En Brasil, los dibujantes e ilustradores periféricos, negros, LGBTQIA+, indígenas y mujeres utilizan los cómics como forma de expresión política y poética, transformando sus experiencias en narrativas visuales de impacto. La artista indígena en contexto urbano, Tai[2], se inscribe en este contexto, movilizando el lenguaje del cómic para tensionar los límites de la representación amazónica, cuestionar la «colonialidad» y afirmar una estética propia, arraigada en el territorio amazónico y los conocimientos ancestrales.

De este modo, me pregunto cómo la narrativa en cómic y la comunicación visual pueden expresar elementos simbólicos que cuestionen el discurso de la colonialidad y permitan reinventar el imaginario amazónico[3]. Teniendo en cuenta que los cómics reflejan y contribuyen a la continuidad de los modelos sociales, que constituyen el contexto sociohistórico

[1] Impellizieri Martins, Ana Cecilia y Andrade, Maria de (eds.). *Pensamento feminista hoje: perspectivas decoloniais*. Rio de Janeiro, Bazar do Tempo, 2020.

[2] Puede encontrarse en redes sociales como @tai_yawara

[3] Cecim, Vicente Franz. *Manifesto Curau.* Belém, s.n., 2003.

en el que se inscriben estas narrativas[4] y, como narrativas, producen significados y están cargados de intencionalidades[5].

Considerando que los personajes brasileños o amazónicos se representan a partir de un imaginario impregnado por discursos de colonialidad[6], además de la herencia y la influencia de creaciones europeas y estadounidenses en la producción nacional de cómics[7], se busca comprender si estas narrativas en cómic pueden sugerir la construcción de un discurso contrario al impuesto a través del imaginario opresor[8].

En este contexto, la presencia de artistas indígenas en las redes sociales puede verse como un acto de recuperación en el que el cuerpo, la estética y la ancestralidad se entrelazan para confrontar los estereotipos aun fuertemente arraigados en la cultura visual hegemónica. A partir de esto, el objetivo de este trabajo es realizar un análisis de las tiras e ilustraciones de la artista indígena Tai, de Pará, desde una perspectiva decolonial[9], con el fin de identificar signos y significados que expresen una resistencia al discurso de la colonialidad. Para ello, se tendrán en cuenta las indicaciones del Análisis de Imágenes[10] de la semiótica, el diálogo con Cagnin[11], teniendo en cuenta las características del lenguaje de los cómics, y Presser[12] en relación con las especificaciones de las publicaciones digitales para su lectura en pantallas pequeñas, como en el caso de las tiras en las redes sociales.

En la primera parte de este artículo, se busca contextualizar el mercado y la producción de cómics brasileños y en la región amazónica, así como el papel de las narrativas en la construcción de realidades subjetivas que mantienen o transforman las relaciones y los patrones de poder impregnados por la colonialidad, con especial atención a la región amazónica brasileña. En la segunda parte, se detallan los procedimientos metodológicos de este estu-

[4] Nunes Oliveira, Selma Regina. *Mulher ao quadrado: as representações femininas nos quadrinhos norte-americanos permanências e ressonâncias (1895–1990)*. Brasília, Universidade de Brasília, 2007.

[5] Torres Costa, Vania Maria. «Quando a imagem fala e o texto grita: reflexões sobre modos de narrar no jornalismo televisivo», en *Culturas Midiáticas*, vol. 8, n.º 2 (2015).

[6] Quijano, Anibal. «Colonialidade do poder, Eurocentrismo e América Latina», en CLACSO. *A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas*. Buenos Aires, CLACSO, 2005, pp. 117-142.

[7] Vergueiro, Waldomiro. *Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil*. São Paulo, Peirópolis, 2017.

[8] Cecim, Vicente Franz. *Op. cit.*

[9] Maldonado-Torres, Nelson. «Analítica da colonialidade e da decolonialidade: algumas dimensões básicas», en Costa, Joaze, Maldonado-Torres, Nelson y Grosfoguel, Ramón (coords.). *Decolonialidade e pensamento afrodiaspórico*. Belo Horizonte, Autêntica Editora, 2019, pp. 27-53.

[10] Joly, Martine. *Introdução à Análise da Imagem*. Lisboa, Ed. 70, 2007.

[11] Cagnin, Antonio Luiz. *Os quadrinhos: um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica.* São paulo, Criativo, 2014.

[12] Texeira de Rosso Presser, Alexandra. *Mobile Comics: um guia de parâmetros para desenvolvimento de histórias em quadrinhos digitais focados na leitura em tela pequena* [tesis doctoral]. Universidade Federal de Santa Catarina, 2020.

dio. A continuación, se presentan los resultados, las discusiones y las consideraciones de la investigación exploratoria.

Cómics en la Amazonia y colonialidad

Las narrativas pueden expresar significados que reflejan tanto las percepciones de sus autores y agentes como los significados sociales y el imaginario implícitos en sus elementos, personajes, etc., considerando el contexto sociohistórico en el que se inscriben. Las representaciones saltan de las páginas (o de las pantallas, en nuestro caso) y constituyen lo que entendemos como realidad a partir del ordenamiento de nuestro imaginario social[13]. Se trata de un tipo de narrativa que se materializa como producto cultural para las masas, que surge en el medio comunicacional, a partir de publicaciones originalmente en formato de tiras en periódicos y que se desarrollaron hasta convertirse en un tipo de literatura con lenguaje propio, sincretizando texto e imagen, aunque tiene estrechas relaciones con otros medios como el cine y la animación, como afirma Vergueiro[14]. Como medio de comunicación, tal y como deduce Costa[15], a partir del texto y la imagen sus discursos se enuncian como prácticas sociales y, como tales, pueden analizarse como construcciones culturales, corroborando lo que afirma Oliveira[16].

En Brasil, la trayectoria histórica de las producciones de cómics siempre ha estado ligada a influencias extranjeras. Según Vergueiro[17], los cómics nacionales se desarrollaron inicialmente a partir de tres grandes influencias: los cuentos infantiles y humorísticos europeos, sobre todo en las primeras producciones del siglo XIX y principios del siglo siguiente; a lo largo del siglo XX, los cómics estadounidenses; y, más recientemente, a finales del siglo pasado y a lo largo del siglo XXI, la fuerte influencia japonesa con los mangas. Cabe destacar que las publicaciones son tanto cómics traducidos del extranjero como producidos a nivel nacional, pero con una fuerte influencia exterior en la construcción narrativa.

Al ser un producto cultural, se ajusta al modelo capitalista de producción orientado al lucro. Su formato globalizador, sobre todo en las producciones norteamericanas, no encontró mucha resistencia por parte del público lector, lo que acabó dificultando la producción nacional en todos los géneros[18]. Actualmente, el cómic nacional se caracteriza por una producción independiente tanto de autores como de editoriales, además de producirse un auge en las plataformas de financiación colectiva en línea. Así lo demuestran diversas investigaciones,

[13] Nunes Oliveira, Selma Regina. *Op. cit.*

[14] Vergueiro, Waldomiro. *Op. cit.*

[15] Torres Costa, Vania Maria. *Op. cit.*

[16] Nunes Oliveira, Selma Regina. *Op. cit.*

[17] Vergueiro, Waldomiro. *Op. cit.*

[18] *Idem.*

como la de Angelim[19] que destaca el carácter independiente de la producción nacional que, además de las editoriales, depende a menudo de la autofinanciación de los dibujantes, de las leyes de fomento, de la financiación colectiva o de la publicación a través de internet. Esta última es el enfoque de la investigación de Messias[20], que demostró que este medio era una salida económicamente más accesible, principalmente para las mujeres dibujantes de cómics, que hasta entonces habían sido ignoradas por el mercado tanto como productoras como lectoras e incluso como parte de las narrativas[21]. Angelim[22] demuestra que, en el ámbito de la producción local de cómics en la ciudad de Belém, capital del estado de Pará en Brasil, predominan las asociaciones entre dibujantes a través de grupos y colectivos, así como la dependencia de las ayudas del gobierno a la producción cultural en el estado. También se destaca que la mayor parte de la producción de Belém es de autoría masculina[23].

Según Souza y Oliveira[24], el mercado latinoamericano del cómic ha tenido históricamente una relación de sumisión colonialista con los productos culturales estadounidenses y las prácticas predatorias del mercado. Además, es notablemente machista[25], ya que, como señalan los autores, muchos dibujantes masculinos se oponen a las demandas femeninas de incorporación al mundo del cómic, así como a las representaciones femeninas no estereotipadas e hipersexualizadas. La producción femenina en Brasil, por su parte, comenzó a ganar cada vez más fuerza a partir de la década de 2010, como también ocurrió en el estado de Pará, ubicado en la región amazónica, en el norte del país. Esto se debe en gran medida a los movimientos feministas y a las posibilidades que ofrecen las publicaciones independientes a través de internet, como se ha mencionado anteriormente[26].

---

[19] Oliveira Angelim, Juliana de Kássia de. *A Nona Arte na Amazônia: um estudo sobre a representação da cultura amazônica nas histórias em quadrinhos belenenses (2004–2017)* [tesis de maestría]. Universidade Federal do Pará, 2020.

[20] Ito Messias, Carolina. *Um panorama da produção de quadrinhos publicados na internet no Brasil* [tesis de maestría]. Universidade de São Paulo, 2018.

[21] Freitas Ramos, Amanda, Magalhães de Miranda, Camila C. y Arruda Câmara, Maria Amalia. «A Representação feminina nas HQs de super-heróis: uma demanda por superação de velhos estereótipos das «Mulheres na Geladeira», en Braga Junior, Aamaro Xavier y Silva Nogueira, Natania Aparecida da (coords.). *Gênero, sexualidade e feminismo nos quadrinhos*. Leopoldina, ASPAS, 2020, pp. 165-198.

[22] Oliveira Angelim, Juliana de Kássia de. *Op. cit.*

[23] *Idem.*

[24] Souza, Vicente y Oliveira, Otoniel. *Uma breve história do quadrinho paraense: dos anos setenta a dois mil e vinte*. Belém, Secult/PA, 2019, p. 31.

[25] «El masculinismo o movimiento masculinista se caracteriza por la radicalización de discursos y acciones misóginas. Para los adeptos a esta expresión de masculinidad, la postura antifeminista es la característica principal. En general, sostienen la superioridad masculina, defienden la exclusión de las mujeres de los espacios de poder y defienden la dominación masculina como uno de los elementos fundamentales de la vida en sociedad». Véase Oliveira, Rosane Cristina de y Silva, Renato da. «Masculinismo e misoginia na sociedade brasileira: uma análise dos discursos dos adeptos ao masculinismo nas redes sociais», en *Revista Philologus*, vol. 27, n.º 81 (supl.) (2021).

[26] Souza, Vicente y Oliveira, Otoniel. *Op. cit.*

De este modo, como indica Vergueiro[27], existe una tensión permanente entre la expresión de los autores y las exigencias del mercado en la producción de cómics latinoamericanos y, por lo tanto, también en la brasileña. Angelim[28] demuestra que las publicaciones de los dibujantes de Belém, cuando alcanzan un alcance nacional, incluso internacional, expresan convergencias o incongruencias en diferentes niveles con las postulaciones artísticas y mercadológicas de las percepciones de las representaciones regionales. Estas se refieren a los significados que se crean sobre la Amazonia y sus sujetos.

Históricamente, la Amazonia ha sido representada en la cultura visual brasileña e internacional como un territorio exótico, lejano e inhóspito, a menudo descrito desde una perspectiva externa y colonial. Es de común acuerdo entre diversos autores e investigadores que se trata de una Amazonia inventada desde una perspectiva de superioridad, que ve en esta región un territorio a ser explotado y conquistado, rico en recursos naturales y materiales y demográficamente vacío, con pocos habitantes e invisibles, una región que «clama» por la civilización y que al mismo tiempo la rechaza por no ser «apropiada» para el desarrollo social y político.

Siguiendo este ejemplo, Costa identifica, a partir de un análisis de reportajes televisivos sobre la Amazonia, tres grandes líneas discursivas:

> a) el discurso de la nacionalidad, que establece la relación entre Brasil y el norte del país, a partir de la construcción narrativa sobre la región, los lugares amazónicos y la memoria; b) el discurso de salvación, que construye la selva apartada de la región norte como patrimonio nacional y mundial, a la vez exuberante y amenazado; y c) el discurso de la colonialidad, producido a partir de la noción de saber y poder al enunciar a los sujetos amazónicos[29].

La autora deduce que las percepciones sobre la Amazonia y los sujetos amazónicos parten de un discurso marcado por estereotipos, mitificaciones e invisibilidades. Para ella, la producción periodística hegemónica, concentrada en el eje Río-São Paulo, en el sudeste de Brasil, representa la mirada de los «nuevos viajeros» sobre la Amazonía, reflejando la relación de soberanía entre el resto de Brasil y esta región, que está históricamente separada del resto del país. Al igual que los viajeros europeos en el siglo XVI, los reporteros y periodistas del sudeste crean discursos que disminuyen a los sujetos amazónicos, representándolos como primitivos, al tiempo que la Amazonia es relegada al puesto de grandeza, de riqueza nacional y, al mismo tiempo, fracasa en alcanzar la civilidad y la modernidad.

[27] Vergueiro, Waldomiro. *Op. cit.*

[28] Oliveira Angelim, Juliana de Kássia de. *Op. cit.*

[29] Torres Costa, Vania Maria. *Op. cit.*, p. 202.

Lo que se observa, por lo tanto, es una constante atribución de significados a la Amazonia y sus sujetos desde una perspectiva opresora y colonizadora. En este sentido, Cecim[30] nos dice que la realidad que vemos sobre y en la Amazonia es, precisamente, una herencia de las imposiciones de los invasores colonizadores. Es una realidad forjada, que solo podemos combatir con el imaginario: «Nuestra historia solo será realidad cuando nuestro imaginario la rehaga a nuestro favor»[31]. El autor convoca a los sujetos amazónicos, a través de su manifiesto poético-político, a tomar posesión de sus voces y rehacer el imaginario amazónico a su manera. Sin embargo, Cecim[32] alerta que estamos «en delito flagramte», ya que considera que casi nada de la reinvención de la Amazonia se ha hecho. Enfatiza que corresponde a los jóvenes seguir insistiendo en esta reinvención, a través del arma poético-política de lo imaginario, encarnar sus voces como sujeto-región, yendo al encuentro de las imposiciones colonizadoras.

Estas imposiciones de las que nos habla Cecim están relacionadas con lo que Quijano[33] identifica como la colonialidad del poder, que se refiere a la permanencia del carácter colonial en las sociedades latinoamericanas, incluso después del proceso de descolonización e independencia de los Estados, en relación con el capitalismo y el eurocentrismo. La colonialidad se basa principalmente en el factor racial, en el que los no blancos son considerados inferiores. De modo que los nuevos Estados americanos se desarrollaron política y socialmente mediante la institucionalización del poder sobre los señores blancos propietarios de siervos y esclavos, con una dependencia económica aún de Europa y Estados Unidos. El autor señala que la descolonización no dio lugar, por lo tanto, a una independencia plena de los Estados latinoamericanos, sino a una rearticulación de la colonialidad del poder, que dio lugar a Estados-nación no genuinos y con una fuerte herencia del colonialismo en sus estructuras sociales, culturales y políticas. Así se diferencia la colonialidad del colonialismo y la «decolonialidad» de la descolonización, como explica Maldonado-Torres:

> El colonialismo puede entenderse como la formación histórica de los territorios coloniales; el colonialismo moderno puede entenderse como las formas específicas en que los imperios occidentales colonizaron la mayor parte del mundo desde el «descubrimiento»; y la colonialidad puede entenderse como una lógica global de deshumanización que es capaz de existir incluso en ausencia de colonias formales[34].

[30] Cecim, Vicente Franz. *Op. cit,* p. 9.

[31] *Ibid.*, p. 10.

[32] *Ibid.*, p. 4.

[33] Quijano, Anibal. «Colonialidade do poder, Eurocentrismo e América Latina», en CLACSO. *A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas*. Buenos Aires, CLACSO, 2005.

[34] Maldonado-Torres, Nelson. *Op. cit.*

Ese poder, esas estructuras, son lo que Cecim[35] denuncia como los factores que deshumanizan a los sujetos amazónicos y a nuestra región. La convocatoria para enfrentar este poder se alinea con la decolonialidad, lo que Maldonado-Torres[36] explica cómo ir más allá de la independencia por sí sola (ir más allá de la descolonización). Es la teoría decolonial la que fomenta la crítica a la colonialidad y ofrece las herramientas conceptuales para avanzar en la descolonización[37]: «La decolonialidad se refiere a la lucha contra la lógica de la colonialidad y sus efectos materiales, epistémicos y simbólicos»[38]. Es esta teoría la que proporciona las bases para comprender el legado del colonialismo en nuestra sociedad y cómo enfrentarlo.

El autor señala su papel esencial en las dimensiones intelectual, artística y activista, en las que la actitud del condenado (entidad creada en la intersección de la colonialidad del saber, el poder y el ser), como actitud decolonial, es la expresión básica de este giro, donde este «tiene el potencial de distanciarse de los imperativos y normas que se le imponen y que buscan mantenerlo separado de sí mismo»[39]. Las dimensiones intelectual, artística y activista contemplan diferentes expresiones de la actitud decolonial y del giro decolonial en cada uno de los ámbitos del saber, el poder y el ser[40]:

> Con amor y rabia, el condenado emerge como pensador, creador/artista, activista. Yo [Maldonado-Torres] no pretendo reducir el saber al pensamiento, el ser al arte y el poder al activismo, pero creo que el predominio habitual de estas áreas principales, en la lucha contra la colonización, puede explicarse en parte por su estrecha relación con cada una de las dimensiones básicas de la colonialidad: saber, poder y ser. La decolonialidad, por lo tanto, tiene que ver con el surgimiento del condenado como pensador, creador y activista y con la formación de comunidades que se unen a la lucha por la descolonización como un proyecto inacabado[41].

Dicho esto, destaco tres tesis de Maldonado-Torres[42] sobre la colonialidad y la decolonialidad y la actitud decolonial donde la decolonialidad implica un giro epistémico decolonial, mediante el cual el condenado emerge como cuestionador, pensador, teórico y escritor/comunicador, ya que «cuando el condenado comunica las cuestiones críticas que se basan en la experiencia vivida del cuerpo abierto, surge otro discurso y otra forma de pensar»[43].

---

[35] Cecim, Vicente Franz. *Op. cit.*

[36] Maldonado-Torres, Nelson. *Op. cit.*

[37] *Ibid.*, p. 28.

[38] *Ibid.*, p. 36.

[39] *Ibid.*, p. 44.

[40] *Ibid.*, p. 46.

[41] *Idem.*

[42] *Idem.*

[43] *Ibid.*, p. 47.

Asimismo, la decolonialidad implica un giro decolonial estético (a menudo también espiritual) mediante el cual el condenado surge como creador, donde «las creaciones artísticas son formas de crítica, autorreflexión y propuesta de diferentes maneras de concebir y vivir el tiempo, el espacio, la subjetividad y la comunidad, entre otras áreas»[44]. Por último, la decolonialidad implica un giro activista mediante el cual el condenado emerge como agente de cambio social, en el que la multiplicidad de actividades, pensamiento y creatividad se convierten en parte de las estrategias de descolonización del saber, el poder y el ser. En este sentido, el activismo puede darse a través del pensamiento y la creación, en diálogo con los giros anteriores.

Estas tesis servirán de base para orientar una perspectiva decolonial sobre el análisis de las imágenes de las producciones de Tai. Pensar los cómics amazónicos desde una perspectiva decolonial implica reconocer que este lenguaje gráfico puede funcionar como una tecnología de «re-existencia», de narrativas insurgentes que cuestionan las repetidas imágenes impuestas por la modernidad occidental.

Metodología

El corpus de este estudio está compuesto por tres imágenes, dos tiras y una ilustración, seleccionadas de entre 264 publicaciones recopiladas en la página de Tai en la red social Instagram[45]. Corresponden al período comprendido entre el 1 de marzo de 2020 y el 10 de diciembre de 2021, teniendo en cuenta el contexto de la pandemia de COVID-19[46] que influyó en el aumento de la producción de cómics en el medio digital[47], así como el uso de la red social Instagram como herramienta de publicación o difusión de trabajos por parte de diversos profesionales, como dibujantes de cómics e ilustradores.

Las producciones de Tai fueron seleccionadas a partir de la fuerte presencia de la temática amazónica en sus tiras e ilustraciones, así como la postura política activista indígena expresada en su trabajo. La artista cuenta además con más de 16 000 seguidores en su página de Instagram y desarrolla trabajos propios o para empresas reconocidas a nivel nacional e internacional. Tai es una «artivista»[48] visual, dibujante de cómics y comunica-

[44] *Ibid.*, p. 48.

[45] Tai. Publicaciones en *Instagram*, 1 de marzo de 2020 a 10 de diciembre de 2021. Disponible en https://www.instagram.com/tai_yawara/

[46] La enfermedad por coronavirus o *coronavirus disease* es una enfermedad causada por el virus SARS-COV-2 que alcanzó un nivel de transmisión pandémica en el año 2020, prolongándose hasta mayo de 2023.

[47] Oswald, Vivian. «Pandemia acelerou mudanças no setor de HQ, diz designer e especialista brasileiro Bruno Porto», en *RFI*, 12 de diciembre de 2020. Disponible en https://www.rfi.fr/br/podcasts/brasil-mundo/20201212-pandemia-acelerou-mudan%C3%A7as-no-setor-de-hq-diz-designer-e-especialista-brasileiro-bruno-porto

[48] Combinación de arte y activismo, donde la expresión artística se convierte en un medio para provocar cambios y generar conciencia sobre cuestiones relevantes para la sociedad.

dora indígena de Pará. Describe su trabajo como ilustraciones y cómics desde una perspectiva ancestral amazónica, en la que se inspira en las mujeres de la región norte, en su cultura ancestral y en su experiencia amazónica, al tiempo que expresa sus percepciones sobre el mundo y la lucha y la recuperación indígena en el contexto urbano. Durante el periodo en que se llevó a cabo la investigación, Tai también formaba parte de los colectivos HQ_Açaí Pesado y Mujeres Artistas de Pará (Marpara) y estaba asociada a la Asociación Wyka Kwara[49].

La elección del enfoque cualitativo se justifica por la necesidad de comprender en profundidad los significados producidos en las imágenes analizadas, en su contexto de producción, circulación y recepción. Como objeto de estudio, los cómics digitales de Tai requieren una lectura que vaya más allá de la superficie textual, teniendo en cuenta los elementos gráficos, cromáticos, simbólicos e interactivos. Por lo tanto, a efectos de este estudio exploratorio, describimos en el presente artículo los análisis de las imágenes de dos tiras y una ilustración. La metodología sigue las indicaciones teóricas y de metodología para el análisis de imágenes de Joly[50], de los diálogos con Cagnin[51], considerando las características del lenguaje de los cómics, y Presser[52], en relación con las especificaciones de las publicaciones digitales para su lectura en pantallas pequeñas, como en el caso de las tiras en las redes sociales. Este enfoque también permite observar cómo operan los signos en diferentes niveles: en la construcción del personaje, en la relación entre texto e imagen, en los recursos gráficos y en el contexto de circulación. Además, dado que las obras analizadas se publicaron en medios digitales, se tiene en cuenta el papel de las plataformas en la forma en que se consumen, comparten e interpretan los cómics, especialmente en el entorno de Instagram, donde el lenguaje visual es fundamental.

La recopilación del corpus se realizó con la ayuda de la herramienta IGPostExport[53] y para el análisis se tuvieron en cuenta los siguientes criterios, según Joly[54]:

[49] Associação de Indígenas em taba invadida pela cidade. Se puede encontrar en redes como Associação Wyka Kwara, @associacaowykakwara.

[50] Joly, Martine. *Introdução à Análise da Imagem*. Lisboa, Ed. 70, 2007.

[51] Cagnin, Antonio Luiz. *Op. cit.*

[52] Texeira de Rosso Presser, Alexandra. *Op. cit.*

[53] Extensión del navegador Google Chrome que exporta a una hoja de cálculo de Microsoft Excel las publicaciones de la red social Instagram y sus respectivos datos, como etiquetas, fecha y estadísticas de «me gusta» y comentarios.

[54] Joly, Martine. *Op. cit.*

Objetivo del análisis	Identificar signos que puedan indicar un discurso decolonial en las tiras y las ilustraciones de Tai.
Contexto	Tiras e ilustraciones publicadas en la red social Instagram en la página de la artista, @tai_yawara. Publicaciones del 1 de marzo de 2020 al 10 de diciembre de 2021.
Descripción de la imagen	Se realizaron con el apoyo de un cuadro resumen con las siguientes especificaciones: soporte y técnica, marco (*frame*), encuadre, composición, colores, textura, texto/rotulación, línea, globos, recordatorio y canal.
Mensaje plástico	Análisis de los signos plásticos (formas, texturas, colores, composición, etc.).
Mensaje icónico	Análisis de los signos icónicos (que tienen el sentido de representar algo o alguien, que son figurativos por analogía).
Mensaje lingüístico	Análisis gráfico de las palabras (rotulación) y del contenido lingüístico (el texto) tanto de las imágenes como de los subtítulos.

Cuadro 1. Criterios de análisis. Elaboración propia.

Por último, cabe destacar que esta investigación no pretende representar ni abarcar toda la diversidad de las producciones artísticas indígenas o amazónicas. La elección de un caso de estudio específico, centrado en la obra de la artista indígena Tai, tiene como objetivo profundizar en la comprensión de una experiencia particular que, aunque singular, contiene elementos significativos para reflexionar sobre los potenciales expresivos, políticos y epistemológicos presentes en las imágenes creadas por sujetos históricamente marginados.

Resultados y discusión

En la página de la artista visual Tai, se recopilaron 264 publicaciones (entre ilustraciones, fotografías y otras), de las cuales 89 son ilustraciones y pinturas digitales (excluyendo vídeos y fotografías de dibujos y pinturas) y tres son tiras (excluyendo ilustraciones que presentan características del lenguaje del cómic, como los bocadillos, pero que no presentan una secuencia narrativa a través de viñetas). Al leer las etiquetas utilizadas en los pies de foto de las publicaciones, se observa que hay una predominancia en los respectivos temas, a partir de la frecuencia de repetición de los términos resaltados entre paréntesis: Belém (etiqueta #belem), género (etiqueta #mulher), Amazonas (etiqueta #amazon), movimiento indígena (etiqueta #indigena), al estado de Pará (etiqueta #paraense). Y un predominio en las representaciones de mujeres indígenas y de la flora y fauna amazónica, además de referencias a personajes y personalidades de la cultura pop, la política, entre otros, como retratos de líderes indígenas en la serie Siga Vozes Indígenas[55],creada por la dibujante de cómics.

[55] Se trata de una serie de publicaciones realizadas por la artista en Instagram desde 2020, agrupadas bajo el *hashtag* #sigavozesindigenas. Disponible en https://www.instagram.com/explore/tags/sigavozesindigenas/

Para el análisis se seleccionaron dos tiras, una publicada el 3 de abril de 2021 (víspera del Domingo de Resurrección) y otra publicada el 19 de abril de 2021 (Día del Indígena / Día de la Resistencia Indígena). La primera (Fig. 1) es una tira compuesta por dos escenas sobre la Semana Santa en la que el personaje, que parece ser una autorrepresentación (piel morena, mejillas sonrosadas, cabello negro ondulado, camiseta blanca, collar con colgante triangular y expresión facial pensativa), reflexiona y cuestiona la relación entre la laicidad del Estado brasileño y el predominio de las fiestas nacionales católicas. La técnica utilizada remite a la ilustración digital con trazos estilizados en estilo *sketch/lineart*, con relleno de color plano y sombreado simple.

El encuadre en plano medio resalta la postura del personaje, que aparece con los brazos cruzados y las cejas arqueadas en el primer cuadro y con la mano cerrada hacia la barbilla y la mirada dirigida más allá del encuadre, lo que enfatiza el sentido de cuestionamiento/crítica en el primero y de reflexión en el segundo. Las frases están dispuestas libremente en la composición y en los límites del recuadro, situadas en las esquinas superior izquierda e inferior derecha, siguiendo una lógica de lectura occidental, según el movimiento de los ojos de izquierda a derecha.

El sentido del texto y el uso de puntos suspensivos al final y al principio de las frases siguientes dan continuidad al contenido, indicando una idea que comienza en la viñeta 1, pero que solo concluye en la viñeta 2. La imagen del segundo cuadro enfatiza signos icónicos que remiten a festividades cristianas nacionales [huevo y cruz (Pascua), gorro rojo/Papá Noel (Navidad/nacimiento de Cristo), Nuestra Señora de Nazaré (fiestas de Nuestra Señora de Aparecida/Círio de Nazaret/otras fiestas que celebran a los santos católicos)].

En el pie de foto, la artista escribe «solo voy a dejar aquí esta reflexión festiva... [emoji[56] de ojos] Fiesta universal, Corpus Christi, Tiradentes, Día del Trabajo, Independencia, Aparecida, Cirio, Día de Todos los Santos, República y Navidad [tres emojis de arco y flecha]»[57]. En esta publicación, utiliza las etiquetas #tirinhas y #semanasanta.

El mensaje plástico se expresa mediante trazos redondeados y delicados que crean una sensación de suavidad y cercanía, complementados por el predominio de tonos pastel (rosa, azul claro, lila), mientras que el aspecto opaco y la ligera granulación en la textura del fondo confieren un toque artesanal a la imagen. Por su parte, la composición, con el personaje ocupando el centro de las escenas, enmarcado por elementos simbólicos en el segundo cuadro y con la distribución de los diálogos sin el uso de bocadillos, favorece la lectura secuencial de la reflexión propuesta y enfatiza la cercanía del diálogo con el lector.

[56] Iconos utilizados en mensajes de texto en Internet (correo electrónico, redes sociales, etc.).

[57] Tai. «Solo voy a dejar aquí esta reflexión festiva...», en *Instagram*, 3 de abril de 2021. Disponible en https://www.instagram.com/p/CNOUUl3B5UG/?img_index=1

Fig. 1 Tira sobre Semana Santa y Pascua[58]. Tai. «Solo voy a dejar aquí esta reflexión festiva...», en *Instagram*, 3 de abril de 2021. Disponible en https://www.instagram.com/p/CNOUUl3B5UG/?img_index=1

El mensaje icónico se transmite a través de la representación de una joven amazónica (posiblemente la propia artista), reflexionando sobre cuestiones políticas y culturales. Los iconos flotantes en el segundo cuadro (gorro de Navidad, cruz, huevo de Pascua, Papá Noél) aluden directamente a las festividades religiosas de matriz católica, marcando el contraste con la provocación del personaje y reforzando el cuestionamiento propuesto. La expresión facial y corporal del personaje refuerza el tono de cuestionamiento y crítica.

El mensaje lingüístico tanto de los diálogos como de los subtítulos y el uso de las etiquetas indican la crítica expuesta por la dibujante y su malestar ante esta constatación. Al enumerar todos los días festivos nacionales[59] (excepto el Cirio de Nuestra Señora de Nazaré, que es regional/local) en el pie de foto, la artista deja claro que solo existen festivos católicos (los de carácter religioso, que son la mayoría). Como evidencia Nuñez:

> [...] aunque el Estado se declare laico, dado que la ideología cristiana es dominante en Brasil y en el mundo, esta ocupa el lugar de lo universal y no se presenta como una perspectiva entre

[58] Traducción propia del texto de la tira «fechas como las de hoy, siempre me dejan pensativa... si el estado es laico... ¿por qué solo celebramos fechas católicas?».

[59] Portaria ME n.º 14.817, de 20 de dezembro de 2021. Diário Oficial da União, n.º 240, sección 1, 22 de diciembre de 2021, p. 162. Ministério da Economia - República Federativa do Brasil. Disponible en https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-me-n-14.817-de-20-de-dezembro-de-2021-369345454

> muchas otras. Por eso, muchos de los valores cristianos son adoptados por el Estado brasileño, desde la formulación de los días festivos nacionales (de los nueve que tenemos, más de la mitad son cristianos) [60] .

Los emojis de arco y flecha se utilizan en otras publicaciones de Tai que contienen discursos de carácter activista y del movimiento indígena. El lenguaje utilizado es accesible, reflexivo y ligeramente provocativo, tanto en la tira como en el pie de foto de la publicación, lo cual es característico de las producciones con un tono educativo y de concienciación. La elección de la tipografía hecha a mano (rotulación) refuerza el carácter personal, artesanal y afectivo de la comunicación, en consonancia con el estilo de las tiras independientes.

La segunda tira (Fig. 2), con guion de Marcelo Borary, habla sobre la contaminación de los ríos por mercurio, causada por la minería, y sus consecuencias para la naturaleza y la salud. Es una denuncia contra el proyecto de ley PL 191/2020, que proponía la regulación, entre otras cosas, de la minería en tierras indígenas y que fue duramente criticado por los pueblos indígenas y las organizaciones medioambientales. La tira presenta una composición única, sin división en viñetas tradicionales, sino organizada en bloques visuales que dirigen la lectura en sentido vertical, las viñetas están delimitadas por un recuadro imaginario a partir del cambio de tonos de color entre las escenas. El fondo es de tono sepia/texturizado, el estilo recuerda a una ilustración con trazos orgánicos, colores planos y sombras suaves, el fondo sugiere la textura del papel *kraft*. Los globos de texto están integrados en las escenas, con letras blancas manuscritas sobre un fondo translúcido grisáceo y oscuro.

Se observan las siguientes escenas, empezando por la esquina superior derecha, hay un grupo de niños y jóvenes/adultos interactuando en un muelle de madera a orillas del río y debajo se lee en los globos: «mientras pensemos que el mercurio vertido en los ríos es un problema de los indígenas y las poblaciones tradicionales...»[61], «...nadie entenderá que esto está afectando directamente a toda nuestra cultura alimentaria, que es el pescado»[62]. En el centro, una persona (posiblemente una mujer) con un niño en brazos y con expresión de cansancio, descansa en una hamaca y en el globo se lee: «Mucha gente está quedando enferma por culpa del agua y nadie entiende que esto es culpa de toda la transformación que ya ha ocurrido en nuestro hábitat»[63]. En la parte central e inferior destaca una joven con la mano en la frente, con expresión triste y preocupada, al fondo se ve la orilla de un río contaminado, con contraste entre aguas oscuras y turbias (color de los ríos de agua dulce del Amazonas), también hay edificios grises, humo y un cielo denso, lo que sugiere una

[60] Núñez, Geni. *Descolonizando afetos: experimentações sobre outras formas de amar.* São Paulo, Planeta do Brasil, 2023, p. 33.

[61] Tai. «Hoy ha sido un día ajetreado por muchas razones...», en *Instagram*, 19 de abril de 2021. Disponible en https://www.instagram.com/p/CN3yavOhri2/?img_index=1

[62] *Idem.*

[63] *Idem.*

urbanización agresiva. En los globos se lee: «Proyectos como este están llevando a todos a la muerte» y «¿Cuántas vidas se perderán hasta que se den cuenta de ello?»[64].

La tira se publicó por separado a partir de los globos de diálogo en formato carrusel[65], siendo la última imagen la tira completa (Fig. 2). En el pie de foto, la artista escribe:

> Hoy ha sido un día ajetreado por muchas razones, pero no podía dejar de ser una fecha marcada por la resistencia y la lucha. Esta tira, realizada con el guion de @marceloborary, denuncia otra terrible ley que quieren aprobar, la PL 191, que tiene como objetivo la explotación de tierras indígenas en busca de minerales y, en consecuencia, una mayor degradación medioambiental y muerte. Esta preocupación no es solo de los pueblos indígenas, es de todos. No queremos homenajes, queremos respeto por la naturaleza y por nuestras vidas. Esta lucha es de todos. ¿Cuántos tienen que morir para que lo entiendan?[66]

Y utiliza las etiquetas #diadoindigena, #19deabril, #designativista, #diadaresistenciaindigena.

Fig. 2. Tira que denuncia PL 191/2020 de Tai y Marcelo Borary. Tai. «Hoy ha sido un día ajetreado por muchas razones...», en *Instagram*, 19 de abril de 2021. Disponible en https://www.instagram.com/p/CN-3yavOhri2/?img_index=1

[64] *Idem.*

[65] Formato de publicación en Instagram que funciona como un álbum, en el que se publican hasta 20 imágenes en la misma publicación. Para verlas, es necesario deslizar hacia un lado para ver la secuencia de imágenes.

[66] Tai. «Hoy ha sido un día ajetreado por muchas razones...», en *Instagram*, 19 de abril de 2021. Disponible en https://www.instagram.com/p/CN3yavOhri2/?img_index=1

El mensaje plástico presenta colores en tonos terrosos, marrones, naranjas y ocres predominantes, que transmiten una sensación de calor, degradación y contaminación. El uso del sepia también sugiere memoria, denuncia y urgencia, mientras que la apariencia granulada del fondo y las pinceladas del trazo evocan una estética artesanal. La composición con escenas fragmentadas pero interconectadas visualmente por el río contaminado que atraviesa la imagen, con el estilo del trazo y la pintura más irregulares y borrosos, dan una idea de error o de inadecuación, agregando un sentido de algo incómodo, al mismo tiempo que dan un tono más orgánico/manual. Existe un equilibrio en la composición visual entre los personajes y el paisaje que atribuye el sentido de la relación entre estos sujetos y la naturaleza, ya que, por un lado, el río está más iluminado y, por el otro, en la esquina inferior, la ciudad aparece más oscura y grisácea, con un tono que invade a las otras viñetas de la tira, dando la sensación de que esta «civilización» agrede a la naturaleza y a estos sujetos.

El icónico mensaje, con el plano general del primer cuadro en el que aparecen personas interactuando a la orilla del río, seguidas de lo que parece ser una madre enferma sosteniendo a su hijo en una hamaca y, a continuación, una mujer con la mano en la cara mostrando preocupación, demuestra cómo esta contaminación afecta al bienestar de esta población y que se trata de un problema alarmante. Las imágenes denuncian los impactos socioambientales de la minería ilegal y la contaminación de los ríos por mercurio, las personas en el muelle y la figura en la red representan modos de vida tradicionales amenazados, la joven destacada funciona como representación de una conciencia colectiva que sufre y la presencia de los edificios, el humo y el paisaje urbano se contrapone a la vida tradicional, lo que simboliza el avance de la destrucción capitalista o de la modernidad sobre los territorios.

En el mensaje lingüístico, los globos se mezclan con la escena a través del fondo oscuro y cada texto se dispone sobre la escena a la que se refiere, dirigiendo la narrativa de la tira y conectando los discursos de la imagen y el mensaje que se pretende transmitir. Al igual que en el pie de foto, el cual llama directamente la atención sobre lo que se critica en la tira. Ambos lenguajes son directos, emotivos y movilizadores, y evocan indignación y empatía. La tira publicada por Tai funciona como un «póster de protesta digital», condensando la crítica a la violencia institucional y el llamado a la movilización colectiva.

Por último, la ilustración (Fig. 3) fue realizada para su proyección por el proyecto Mostra Tua Arte (Muestra tu arte)[67]. La obra consiste en dos manos entrelazadas en un gesto de apoyo mutuo y rodeadas de hojas de colores vivos en tonos azules y naranjas. El fondo, en tono crudo, se asemeja al papel reciclado u otras fibras naturales, lo que refuerza su estética artesanal. El texto de la imagen «nosotros por nosotros» arriba y «del sur solo hay transporte gratuito para la xenofobia, la apropiación y la explotación» abajo, es una denuncia directa y provocativa, ironizando las prácticas recurrentes de apropiación cultural y negligencia histórica de la región norte por parte del eje sur y sudeste de Brasil, con énfasis en las palabras «xenofobia, apropiación y explotación». En el pie de foto, la artista visual escribe:

[67] Proyecto que expone ilustraciones y otras obras artísticas en la fachada de un edificio de la ciudad de Belém, mediante el uso de un proyector. Disponible en https://www.instagram.com/mostratuaarte/ y @mostratuaarte

Ilustración realizada para la proyección de @mostratuaarte dedicada a todos los norteños, en especial a los hermanos de Amazonas y Amapá, que han tenido que lidiar con situaciones horribles debido al completo abandono del genocida gobierno federal. Sin embargo, esta historia se remonta al inicio del proceso de colonización. Nunca se nos ha considerado parte de Brasil y esto se hace cada vez más evidente al ver que nuestro dolor nunca tiene el mismo peso que el dolor de los que viven en el sur, especialmente en las capitales del sur y del sudeste. Dicen que valoran la Amazonia, pero desconocen e ignoran por completo la existencia de los pueblos que la habitan, explotan nuestra cultura cuando les conviene y son incapaces de ver más allá de su propio ombligo, además de llenarnos los oídos de xenofobia. Nosotros por nosotros. El norte por el norte. [Emoji de puño cerrado]. En el enlace de mi biografía pueden encontrar lugares que aún necesitan donaciones debido a la crisis en Amazonas[68].

Fig. 3. Ilustración «Nosotros por nosotros». Tai. «Ilustra feita para projeção do @mostratuaarte dedicada a todos os nortistas...», en *Instagram*, 25 de enero de 2021. Disponible en https://www.instagram.com/p/CKfMSqbBNnF/?img_index=1

El mensaje plástico se expresa en una composición visual que utiliza colores intensos y contrastantes (naranja, azul y rojo) que resaltan sobre el fondo beige texturizado que remite a lo natural y artesanal, complementados por el estilo de trazo manual que confiere un aspecto orgánico y sensible a la ilustración. La centralidad de las manos entrelazadas en la composición crea foco y equilibrio visual.

[68] Tai. «Ilustra feita para projeção do @mostratuaarte dedicada a todos os nortistas...», en *Instagram*, 25 de enero de 2021. Disponible en https://www.instagram.com/p/CKfMSqbBNnF/?img_index=1

El mensaje icónico a través de las manos entrelazadas sugiere un gesto simbólico de solidaridad y unión, rodeadas de hojas estilizadas que remiten a la flora amazónica. Este gesto refuerza la noción de apoyo mutuo entre los norteños, donde se proyectan a través de la imagen las ideas y sentimientos de colectividad y resistencia, esenciales para la actitud decolonial.

En el mensaje lingüístico, la tipografía elegida refuerza el carácter autoral y la autenticidad del mensaje, además del carácter «artivista». La frase «nosotros por nosotros» es una declaración política y afectiva muy utilizada en movimientos periféricos, antirracistas y anticolonialistas, que denota autoorganización y autonomía. El mensaje que aparece a continuación pone de manifiesto una crítica y denuncia de la relación entre el sur y el norte, destacando las palabras «xenofobia», «apropiación» y «explotación», que se refieren al prejuicio hacia los norteños, la apropiación de la cultura y la explotación de los recursos naturales por parte de las grandes empresas del sur y el sudeste del país, respectivamente. En el pie de foto, la artista expresa explícitamente su crítica al gobierno y a la relación colonial entre el sur/sudeste y la región norte, que explota la región y menosprecia a sus habitantes y su cultura. La frase «Nosotros por nosotros» se convierte en el centro semántico y político de la imagen, evocando el principio de autonomía y cuidado colectivo.

Conclusiones

A lo largo de este artículo, se ha buscado poner de manifiesto cómo la obra de la artista visual indígena analizada representa una potente estrategia de decolonialidad en el campo del cómic. Más que ilustrar personajes o narrar historias, sus producciones visuales construyen mundos posibles, articulando memoria, identidad y resistencia. La presencia de cuerpos indígenas en narrativas gráficas, con un lenguaje propio, una estética singular y una autonomía discursiva, desafía las estructuras coloniales que aún moldean la cultura visual en Brasil.

El análisis de las tiras e ilustraciones de Tai demuestra cómo los cómics digitales pueden funcionar como instrumentos de resistencia y afirmación de identidad, especialmente en contextos históricamente marcados por la colonialidad. Al articular elementos de la cultura visual indígena con el lenguaje de los cómics en las redes sociales, la artista construye una estética decolonial que desafía el sentido común y propone nuevas formas de ver e imaginar la Amazonia.

Las tiras y las ilustraciones de la «artivista» indígena Tai, originaria de Pará, ponen de manifiesto su postura crítica y analítica con respecto a las relaciones de poder entre las regiones sur y sudeste con la región norte de Brasil y la Amazonia, marcadas por la colonialidad, que la artista expresa tanto en las ilustraciones como en los propios pies de foto de las publicaciones. Recurriendo a las tesis de Maldonado-Torres[69], se deduce que los significados implícitos en las tiras y las ilustraciones de Tai articulan los giros epistémico, estético y

[69] Maldonado-Torres, Nelson. *Op. cit.*

activista, teniendo en cuenta que la artista utiliza herramientas conceptuales decoloniales que cuestionan la colonialidad para sus creaciones artísticas y, además, utiliza este aparato creativo para acciones activistas, como en el caso de la segunda tira y la ilustración analizadas. Además, se puede deducir que, a través de sus producciones, Tai no solo cuestiona el discurso de la colonialidad, sino que, como señala Cecim[70] busca apropiarse de los sentidos para reformular el imaginario amazónico sobre sus sujetos, fauna y flora, asumiendo su posición de sujeto-región como mujer indígena norteña, artista y activista.

De esta manera, Tai expresa a través de sus tiras e ilustraciones su actitud decolonial, contribuyendo a un proyecto decolonial amazónico, renunciando a la colonialidad y actuando en favor de la deconstrucción y desestabilización de la colonialidad del saber, el poder y el ser, como agente de transformación.

Este estudio contribuye a los campos de la comunicación y el arte al demostrar el poder crítico de los discursos visuales y las prácticas artísticas comprometidas. Futuras investigaciones pueden profundizar el diálogo entre el «artivismo» indígena y las prácticas visuales decoloniales y feministas, ampliando el alcance analítico sobre las visualidades amazónicas y sus «re-existencias».

Bibliografía

Cagnin, Antonio Luiz. *Os quadrinhos: um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica.* São Paulo, Criativo, 2014.

Cecim, Vicente Franz. *Manifesto Curau.* Belém, s.n., 2003.

Freitas Ramos, Amanda, Magalhães de Miranda, Camila C. y Arruda Câmara, Maria Amalia. «A Representação feminina nas HQs de super-heróis: uma demanda por superação de velhos estereótipos das «Mulheres na Geladeira», en Braga Junior, Aamaro Xavier y Silva Nogueira, Natania Aparecida da (coords.). *Gênero, sexualidade e feminismo nos quadrinhos.* Leopoldina, ASPAS, 2020, pp. 165-198.

Joly, Martine. *Introdução à Análise da Imagem.* Lisboa, Ed. 70, 2007.

Impellizieri Martins, Ana Cecilia y Andrade, Maria de (eds.). *Pensamento feminista hoje: perspectivas decoloniais.* Rio de Janeiro, Bazar do Tempo, 2020.

Ito Messias, Carolina. *Um panorama da produção de quadrinhos publicados na internet no Brasil* [tesis de maestría]. Universidade de São Paulo, 2018.

[70] Cecim, Vicente Franz. *Op. cit.*

Maldonado-Torres, Nelson. «Analítica da colonialidade e da decolonialidade: algumas dimensões básicas», en Costa, Joaze, Maldonado-Torres, Nelson y grosfoguel, Ramón (coords.). *Decolonialidade e pensamento afrodiaspórico*. Belo Horizonte, Autêntica Editora, 2019, pp. 27-53.

Nunes Oliveira, Selma Regina. *Mulher ao quadrado: as representações femininas nos quadrinhos norte-americanos permanências e ressonâncias (1895–1990)*. Brasília, Universidade de Brasília, 2007.

Núñez, Geni. *Descolonizando afetos: experimentações sobre outras formas de amar*. São Paulo, Planeta do Brasil, 2023.

Oliveira Angelim, Juliana de Kássia de. *A Nona Arte na Amazônia: um estudo sobre a representação da cultura amazônica nas histórias em quadrinhos belenenses (2004–2017)* [tesis de maestría]. Universidade Federal do Pará, 2020.

Oliveira, Rosane Cristina de y Silva, Renato da. «Masculinismo e misoginia na sociedade brasileira: uma análise dos discursos dos adeptos ao masculinismo nas redes sociais», en *Revista Philologus*, vol. 27, n.º 81 (supl.) (2021).

Oswald, Vivian. «Pandemia acelerou mudanças no setor de HQ, diz designer e especialista brasileiro Bruno Porto», en *RFI*, 12 de diciembre de 2020. Disponible en https://www.rfi.fr/br/podcasts/brasil-mundo/20201212-pandemia-acelerou-mudan%C3%A7as-no-setor-de-hq-diz-designer-e-especialista-brasileiro-bruno-porto

Portaria ME n.º 14.817, de 20 de dezembro de 2021. Diário Oficial da União, n.º 240, sección 1, 22 de diciembre de 2021, p. 162. Ministério da Economia - República Federativa do Brasil. Disponible en https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-me-n-14.817-de-20-de-dezembro-de-2021-369345454

Quijano, Anibal. «Colonialidade do poder, Eurocentrismo e América Latina», en CLACSO. *A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas*. Buenos Aires, CLACSO, 2005, pp. 117-142.

Souza, Vicente y Oliveira, Otoniel. *Uma breve história do quadrinho paraense: dos anos setenta a dois mil e vinte*. Belém, Secult/PA, 2019.

Tai. «Ilustra feita para projeção do @mostratuaarte dedicada a todos os nortistas...», en *Instagram*, 25 de enero de 2021. Disponible en https://www.instagram.com/p/CKfMSq-bBNnF/?img_index=1

— «Solo voy a dejar aquí esta reflexión festiva...», en *Instagram*, 3 de abril de 2021. Disponible en https://www.instagram.com/p/CNOUUl3B5UG/?img_index=1

— «Hoy ha sido un día ajetreado por muchas razones...», en *Instagram*, 19 de abril de 2021. Disponible en https://www.instagram.com/p/CN3yavOhri2/?img_index=1

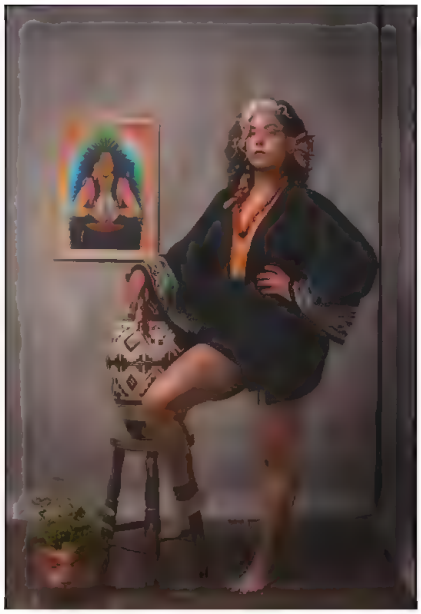
Texeira de Rosso Presser, Alexandra. *Mobile Comics: um guia de parâmetros para desenvolvimento de histórias em quadrinhos digitais focados na leitura em tela pequena* [tesis doctoral]. Universidade Federal de Santa Catarina, 2020.

Torres Costa, Vania Maria. «Quando a imagem fala e o texto grita: reflexões sobre modos de narrar no jornalismo televisivo», en *Culturas Midiáticas*, vol. 8, n.º 2 (2015).

Vergueiro, Waldomiro. *Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil*. São Paulo, Peirópolis, 2017.

Entrevista con la dibujante, guionista e ilustradora de cómics Tai

Maria da Conceição Francisca Pires



Autora del cómic Causos de Visagens para Crianças Maluvidas (Historias sobrenaturales para niños malcriados) *(2022), nominada al Trofeo Angelo Agostini y al Trofeo HQMix, del cómic* Onde Habita o Medo (Donde vive el miedo). *Tai también es miembro del grupo Marpará y de los colectivos Norte em Quadrinhos (Norte en Cómics) y Quadrinistas Indígenas (Dibujantes de Cómics Indígenas).*

La entrevista fue realizada a través de Zoom el día 18 de julio del 2025, por la Dra. Maria da Conceição Francisca Pires. Transcripción de Barbara Miki Higa y traducción de Cristián Alejandro Olivares Acuña.

DOI: 10.37536/cuco.2025.25.3183

Este texto forma parte del proyecto de investigación «Humor Gráfico produzido por Mulheres no Brasil (1990-2020)», coordinado por Maria da Conceição Francisca Pires y financiado por FAPERJ, Proceso E_13/2023APQ y PPQ/UNIRIO.

Maria da Conceição Francisca Pires (CP): Por favor, Tai, preséntate.

Tai (T): Me puedes llamar Tai. Nací en Belém del Pará, una ciudad a la que me gusta llamar por su nombre ancestral, que es Mairí. Soy licenciada en Moda por la Universidad de la Amazonia y tengo una maestría en Comunicación y Semiótica por la Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Llevo trabajando en ilustración unos diez años y en 2018 empecé a trabajar con cómics. Cuando comencé a escribir mi tesis de fin de carrera, ya había elegido un tema relacionado con los cómics. Crecí rodeada de animación, cómics y literatura en general y decidí utilizar eso primero en mi tesis y, posteriormente, en mi maestría, pero tenía un poco de recelo a crear cómics.

Animada por amigos, comencé en el 2018 en un laboratorio[1] de cómics en Belém, coordinado por Volney Nazareno Duarte[2]. Alrededor de la década de 1980, ya contábamos con una sólida producción de cómics aquí en Pará y él, al igual que Antônio Oliveira y Andrei Miralha, representa a este grupo. Mi primera publicación fue *Simplesmente Eneida*[3] (*Simplemente Eneida*) en 2018, producida en este laboratorio, en el que participaron varios artistas con el apoyo de la Fundación Cultural del Pará. A partir de esta primera publicación, Volney Nazareno Duarte, del colectivo Açaí Pesado[4], su creador y organizador, me invitó a participar en la segunda edición, *Lendas Urbanas* (2019) (*Leyendas Urbanas*). En Açaí Pesado contamos con una estructura que, con cada edición, se renueva la editorial. En la tercera edición, me uní al equipo editorial y desarrollamos *Distopia Neocabana* (2021) (en adelante, *Distopia*), publicada durante la pandemia. El proyecto fue un proceso de expresión de nuestros resentimientos, dentro de esta visión norteña y amazónica, de lo que fue vivir la pandemia.

Fig. 1. VV.AA. *Distopia Neocabana*. S.l., s.n., 2021.

En *Lendas Urbanas* y *Simplesmente Eneida*, yo hice todo: el guion y los dibujos, además de los diagramas. En *Distopia*, hice el guion y los colores y, como la idea era unir a los dibujantes antiguos y nuevos, trabajé con Alexandre Coelho, que se encargó del arte.

A partir de ahí, me invitaron a participar en la antología *Mulheres e Quadrinhos*[5](*Mujeres y Cómics*), en la que contribuí con una historia. Así, empecé a desarrollar otros proyectos que culminaron en mis dos últimos lanzamientos, con el arte de Nilberto Jorge Haddad[6].

[1] Laboratorio de Cómics por la Casa das Artes (Casa de las Artes) en Belém, coordinado por Volney Nazareno Duarte Gonçalves.

[2] Volney Nazareno Duarte Gonçalves es autor y productor de *Belén Imaginario* y *Encantarias a Lenda da Noite*. Fue nominado a mejor guionista en el concurso Hq Mix2007 y participó en *MSP Novos 50*, un álbum de cómics en honor al empresario Mauricio de Sousa. Fundador del grupo Açaí Pesado, actualmente trabaja como ilustrador y profesor de arte en la red pública de escuelas de Pará.

[3] Colectivo Puruma. *Simplesmente Eneida*. Belém, Casa de las Artes, 2018.

[4] Colectivo Açaí Pesado es un colectivo de artistas de Pará. Véase su Instagram @hqacaipesado

[5] Marino, Dani y Machado, Laluna. *Mulheres e Quadrinhos*. São Paulo, Skript Editora, 2019.

[6] Nilberto «Nil» Jorge Haddad es artista visual y profesor. Se le puede encontrar en redes sociales como @nilbertojorge

En 2022 lancé *Causos de Visagens para Crianças Maluvidas* (en adelante, *Causos*) que habla de esta relación de folclorización de los «encantados» —personajes que conocemos como el *curupira*, el *saci*, la *cobra-grande*, etc.—, pero que, dentro de un sistema colonial, fueron colocadas como folclore. Quería escribir *Causos* para reforzar la importancia de mantener esta tradición oral de contar y escuchar historias de las madres o abuelas, una experiencia que la gente del norte y noreste siempre ha tenido presente hasta hoy, pero que poco a poco está desapareciendo.

Causos es una precuela de *Onde Habita o Medo* (en adelante, *Onde Habita*), publicada en el 2024. Es una historia sobre la recuperación indígena y la búsqueda de lo ancestral. Debido al etnocidio, la colonización y la persecución, muchas familias tuvieron que ocultar su «ancestralidad». Oímos hablar de la prohibición del uso de las lenguas indígenas en varios territorios. Aquí en el norte es muy común que la gente se avergüence de considerarse indígena, a pesar de que toda su cultura esté viva. Esto también está muy presente en el noreste. Por lo tanto, la recuperación llegó con este movimiento para rescatar nuestra historia familiar, comprender su origen, comprender los orígenes del territorio y, a partir de ahí, entendernos como parte de él.

Llevo un tiempo en este camino y sé que hay mucha gente que está en la misma búsqueda, así que quise hacer esta historia para motivarles en la investigación de nuestra propia historia. Eso también está vinculado con la espiritualidad, que es un tema central.

Es una historia que habla de la relación familiar, de escuchar a los mayores y, de he-

Fig. 2. Tai y Haddad, Nilberto «Nil» Jorge. *Causos de Visagens para Crianças Maluvidas*. S.l., s.n., 2022

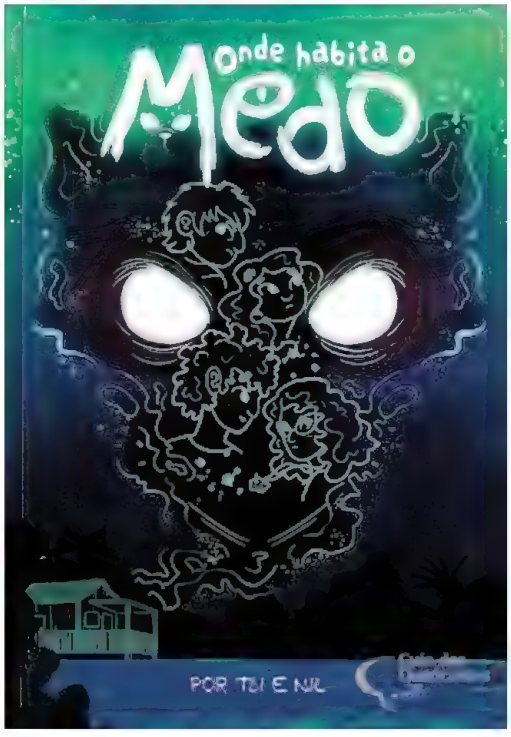


Fig. 3. Tai y Haddad, Nilberto «Nil» Jorge. *Onde Habita o Medo*. S.l., s.n., 2024.

cho, de estar orgulloso de uno mismo, una problemática que tenemos dentro de nuestra construcción narrativa. Se habla mucho del norte, del noreste y de los indígenas, pero vemos a muy pocas personas del noreste e indígenas hablando de sí mismas con orgullo, sin que sea una narrativa de drama, depresión o muerte, porque el noreste siempre es *cangaço*[7] y el norte es solo masacre de los pueblos indígenas. Querría traer una narrativa que hablara de lucha, pero también de las cosas buenas, de amistad, de afecto y de familia. *Onde Habita* nació con ese propósito.

CP: ¿Recuerdas cuándo empezaste a leer cómics y de qué tipo?

T: Empecé a leer con la *Turma da Mônica* (*El Club de la Mónica*), pero veía mucha televisión, así que mis primeras referencias fueron las animaciones de *Batman*. Me enamoré de *Batman* al instante y quise adentrarme en el mundo de los cómics. En aquella época, entre 1990 y principios del 2000, había una hipersexualización femenina desmesurada y muchas historias masculinas. Cuando tomé un cómic para leerlo, no se parecía en nada a lo que veía en la animación de la televisión. Me parecía horrible y no quise leerlo más. En la adolescencia, creo que a los 16 o 17 años, empecé a buscar algunas ediciones porque fue entonces cuando empezaron a publicarse ejemplares individuales de la *Mulher Gato* (*Catwoman*), mi personaje favorito. Empecé a seguir estos números y volví a tener una conexión con los cómics.

Creo que fue en 2016 cuando participé en mi primera Comic-Con[8] con mi madre, que siempre ha sido una ávida lectora, y así fue como conocí el cómic brasileño y a los artistas locales. Creo que mis referencias de los cómics brasileños eran incluso mayores que las de los cómics estadounidenses, que se centraban más en los superhéroes. Después de eso, y gracias a la investigación, empecé a leer otros cómics que iban más allá del nicho de los superhéroes.

CP: ¿Cuándo accediste a los cómics producidos por mujeres? ¿Cuál es tu referente como artista?

T: Siempre fui fanática de *Catwoman*, pero los primeros cómics aún los hacían hombres y solo a partir del 2018 los empezó a desarrollar una mujer, Joelle Jones[9]. Seguí esta serie con mucha felicidad. En cuanto a referentes, hay una dibujante de cómics aquí en el norte, Amanda Cristine Modesto Barros[10]. Cuando empecé a hacer cómics, no había referencias de mujeres. Sabía que había mujeres que los hacían

[7] El *cangaço* fue una lucha revolucionaria armada desde mediados del siglo xx hasta la década de los años 30 en el noreste de Brasil.

[8] La CCXP es una convención de cultura pop brasileña, originalmente inspirada en la Comic-Con de San Diego y que cubre las principales áreas de esta industria como videojuegos, cómics, películas y series de televisión.

[9] Joëlle Jones es una artista y escritora de cómics estadounidense, conocida por su trabajo en *Lady Killer*, una serie publicada entre 2015 y 2017 por Dark Horse Comics y por las series de DC Comics *Batman* y *Catwoman*.

[10] Amanda Cristine Modesto Barros o Mandy Modesto es una artista visual de la región amazónica. Es la fundadora del Colectivo Kitnety, fue editora del Coletivo Açaí Pesado de 2020 a 2021. Es miembra del Coletivo Norte em Quadrinhos y representante de Faeb de 2024 a 2025. Se puede encontrar a Mandy Modesto en redes sociales como @mandy_modesto_

porque lo veía en la Comic-Con, pero no tenía ninguna en mi entorno. Cuando volví a Belém y empecé a conocer el panorama del cómic local, Amanda Cristine Modesto Barros ya estaba en escena. Siempre ha sido una persona muy activa en el mercado, tanto que forma parte de varios de estos colectivos. Aquí en Belém es, sin duda, un nombre importante. También conocí a Heloize Rodrigues[11], que ilustra y hace historietas cómicas. Ellas fueron mis primeras referencias femeninas y las que me animaron a seguir produciendo cómics.

Creo que es muy importante pensar en las artistas del norte y del noreste porque me doy cuenta que tenemos dificultades y formas de contar historias muy diferentes. Por ejemplo, tenemos a Karina Pamplona[12], una dibujante de cómics del Pará, con una forma muy bonita de contar historias. Está Luiza de Souza[13], una persona con una sensibilidad visual increíble, y Bennê Oliveira[14], que cuenta historias de una manera política y divertida. Son referentes muy importantes.

En el colectivo Serendi está Francy Botelho[15], una mujer de Barcarena, en el interior de Pará, que también está haciendo cómics. Además, está Makira, un colectivo de dibujantes indígenas del Bajo Tapajós, del que forma parte Marcela Poenna[16], un referente en el Bajo Tapajós. Vamos a lanzar un cómic juntas este año, ella escribiendo el guion y yo dibujando.

CP: ¿Atribuyes a estos referentes tu forma de pensar y contar historias?

T: En realidad, mi militancia se atribuye a la violencia. Cuando vivía en Belém, no pensaba mucho en ello. Mi tesis de fin de carrera fue acerca de *Batman*, mi maestría sobre *Catwoman* y pasé años hablando del universo de *Batman*. Pero cuando me mudé a São Paulo, fue el primer lugar donde oí a la gente referirse a mí como: «¡Oh, sí que pareces gente de allí!». Entendí que era una designación porque era indígena. A veces, algunos también me confundían con asiática; muchos me preguntaban si era japonesa.

La gente siempre me veía como un ser extraño y esta violencia cotidiana que vivimos a causa del racismo, ya sea escuchando cómo piensan sobre mi territorio o lo que la gente de aquí pensaba con absoluta

[11] Heloize Rodrigues (Helô) es ilustradora y artista de cómics de Pará y cofundadora de Tipiti Creative Studio, un estudio creativo dirigido por mujeres en la Amazonia. Se la puede encontrar en redes sociales como @heloilustra_

[12] Karina Pamplona (Karipola) es diseñadora editorial, ilustradora y dibujante de cómics. Se la puede encontrar en redes sociales como @karipola

[13] Luiza de Souza (Ilustralu) es dibujante, ilustradora y guionista. Se la puede encontrar en redes sociales como @ilustralu

[14] Bennê Oliveira es ilustradora y artista de cómic. Se la puede encontrar en redes sociales como @leve.mente.insana

[15] Francy Botelho (Fran) es diseñadora, dibujante de cómics y productora cultural. Asociada a Serendi-Coletivo de Mulheres Quadrinistas del Amazônia. Se la puede encontrar en redes sociales como @serendi.pa

[16] Marcela Poenna es una guionista, investigadora y productora cultural, cofundadora del Coletivo Makira Quadrinhos em Rede, que fomenta la producción de cómics de artistas indígenas del Baixo Tapajós. Se puede encontrar a Marcela Poenna en redes sociales como @marcelapoenna y al Coletivo Makira Quadrinhos em Rede @coletivo_makira

certeza, me hizo deconstruirme constantemente y darme cuenta de que se trataba de una violencia compartida con otras personas que conocía.

Durante siete años escuché muchas atrocidades sobre mi origen. Esto me enojó mucho porque, al empezar a trabajar en este sector, también empecé con el feminismo. Como mujer que discutía cómics a nivel académico, tuve que escuchar muchos absurdos y luchar con grandes investigadores y creadores renombrados.

CP: ¿En qué época te encontraste con el feminismo?

T: Desde mi tesis de fin de carrera. De hecho, siempre fui muy política porque gran parte de mi familia ha sido de izquierda y mi tía siempre ha sido muy activa, desde la época de la lucha contra la dictadura, las luchas políticas, etc. Pero, para entenderlo con precisión, creo que fue desde mi proyecto final. Cuando comencé mi investigación de maestría, ya hablaba de feminismo porque abordaba la hipersexualización de las mujeres en los cómics, utilizando a Catwoman como tema. Si bien las mujeres estamos empoderadas en relación a nuestra sexualidad —como es el caso del personaje—, esta se presenta más a menudo como un objeto sexual que como un sujeto de sus acciones.

Cuando regresé a Belém, me di cuenta de la urgencia de conectarnos más, conocernos mejor y, sobre todo, hablar con otras mujeres. Vi que muchas de ellas no se consideraban artistas o tenían miedo de hablar en público. Me di cuenta de que esta inseguridad también era un proyecto para invisibilizar a estas mujeres.

Empecé a comprender que nuestro problema no era solo por ser mujeres, sino también por ser mujeres del norte porque nos criaron con la idea de que somos salvajes, que sabemos menos y que otros pueden hablar por nosotras con más autoridad. Así que comprendí que era un trabajo para empoderarse y que se sintieran seguras al hablar de sí mismas.

Ver este tipo y cantidad de violencia sucediendo, con los hombres intentando dictar lo que tenía o debía ser nuestro trabajo, y personas del sur diciéndome cuál era o qué era nuestro trabajo, me causó una indignación muy grande, lo que, de hecho, me impulsó a hablar de ello.

A medida que participaba en eventos nacionales, gané reconocimiento. Siempre decimos que cuando alguien, especialmente una mujer no blanca del norte y el noreste, logra cierto prestigio, nos convertimos en un *token* o símbolo. Es decir, solo esa mujer no blanca de esa región está llamada a hablar de todo, como si pudiera representar a todas las mujeres del norte. Entonces le dije: «Está bien, si voy a ser su *token* como norteña indígena, entonces van escuchar todo lo que las otras norteñas indígenas que conozco quieren decirles».

CP: Entonces, ¿el feminismo vino antes que tu militancia en las causas indígenas?

T: El feminismo fue la puerta de entrada a otros movimientos, por así decirlo. Empecé a pensar que, antes del feminismo y las cuestiones raciales, está el territorio porque, antes de ser mujer e indígena, era de la Amazonia, del norte y de Pará. Una persona puede ser una mujer negra de São Paulo, pero aun así puede tener una visión extremadamente racista, estereotipada e

ignorante acerca de mi región. Hablando con varias amigas del noreste, esto también ocurre con sus regiones. Es un problema cultural del sur: no tienen ningún interés en comprender realmente Brasil y sus complejidades.

Me di cuenta de que, si lucho por las mujeres del norte hoy, es porque entiendo que hablo por el territorio. Y esto permea a otras luchas porque, si sufrimos xenofobia, con temas como la crisis climática y todo lo demás, es por el territorio en el que vivimos y el interés que la gente tiene en él. Siempre nos encasillan en lo exótico, lo fantástico o en un sinfín de otras cajas en las que nos coloca la propia «colonialidad». Para mí, todo se resume en esa relación con el territorio.

CP: ¿Qué significa para ti el territorio?

T: Para las mujeres indígenas, el territorio es parte de nosotras. No estamos desconectadas de la naturaleza ni del territorio. No se trata solo de «soy una mujer amazónica», es un «¡soy una mujer amazónica!». La Amazonia está en mí, me dio la vida y está presente en todas las antepasadas que me precedieron. Todos los conocimientos, los valores, la forma de hablar, pensar y comer son enseñanzas de ellas y todas son de aquí.

Esta relación con el territorio, este afecto por él como si fuera un familiar, se origina desde la cosmovisión indígena. No hay forma de disociar lo uno del otro, sobre todo, porque la violencia que sufrimos en el territorio también la sentimos en nuestros cuerpos.

CP: ¿Cómo haces para «desfolclorizar» ciertos temas y presentarlos en tus cómics como parte de una tradición y una historia?

T: *Causos* fue el punto de partida para *Onde Habita*, que es una lectura un poco más profunda que incorpora varios elementos de debate, más allá de la cuestión de la «folclorización». Este tema de que lo encantado no es folclore, es algo en lo que he estado trabajando durante años en mis redes sociales. Cada mes de agosto hago millones de publicaciones para intentar concienciar sobre el tema. Veo que ocurre de muchas maneras. Entiendo que, con los niños, especialmente los de aquí, en la Amazonia, hay una conexión muy estrecha con las narrativas de los encantados, pero en la escuela les enseñan que se trata de folclore regional. En su caso, es una cuestión de reeducación en el verdadero sentido de la palabra, pero la cosmovisión sigue viva. Desde pequeña, por ejemplo, me enseñaron a temer a Matinta Perera[17]. Si observo a los niños, incluso hoy en día, también se les enseña a temerle a Matinta Perera.

Claro que algunas personas y familias terminan distanciándose de esto porque lo consideran pasado de moda, etc., especialmente con este creciente movimiento evangélico y lo ven como obra del demonio. Pero, aun así, es más fácil trabajar con los niños y niñas. Para ellos, todo está bien y es lo mismo, solo cambia el nombre porque es un ser y ellos creen que existe.

Al llegar a la adolescencia o la adultez, tenemos que empezar a explicar por qué suceden las cosas. Fue entonces cuando

[17] Matinta Perera o Mati-Taperê es un personaje de la cultura del norte de Brasil. Se trata de una anciana que carga con la maldición de transformarse por la noche en el pájaro «Rasga-Mortalha» (Rompe Mortajas) que emite sonidos agudos y perturbadores que solo son silenciados con la promesa de una ofrenda de tabaco o comida por parte de los habitantes de la casa donde se acerca.

comencé la investigación con autores indígenas que explicaban cómo surgió este tema de la «folclorización», que se remonta a la época de la dictadura militar y a todos los problemas de apropiación cultural que conlleva. Leí mucho, no solo de investigadores indígenas, sino también de investigadores brasileños y latinoamericanos.

Ya fui profesora en la carrera de Diseño y siempre que hablaba de este tema de los encantados con mis alumnos, al principio sentía: «No voy a hablar de eso porque es solo imaginación, no existe y me da vergüenza».

Desde el momento en que les explicamos cómo son las cosas, por qué les habían enseñado a creer que no es cierto, etc., los alumnos empezaron a compartir historias que habían vivido con estos encantados, que habían escuchado de sus abuelos, tías, tíos y familiares, sintiéndose en un espacio seguro para practicar su cultura.

Con los adultos, el mayor desafío es el pensamiento: «¡si no lo veo, no existe!». Hay mucha gente que dice: «Ah, pero no soy indígena, ¿por qué tengo que considerarlo una creencia?». Y nosotros decimos: «Bueno, tampoco soy católica, pero no digo que Jesús no exista». Es una cuestión de espiritualidad, una forma de conectarse con el universo, los ancestros y la cosmovisión y debe ser respetada.

Cuando hablamos con personas de la Amazonia y el noreste, donde abundan las narrativas encantadas, es más fácil comunicarse porque, sobre todo en el campo, prácticamente todos han vivido historias con los encantados. Por eso, nuestro único objetivo real es educarlos sobre el folclore y profundizar en la importancia de deconstruir esta visión.

Cuando hablamos con personas de fuera, también tenemos ese trabajo. Por ejemplo, con *Onde Habita* mucha gente lo considera una historia de fantasía, como *Causos*, y digo: «No es una historia de fantasía, es una historia sobre espiritualidad. Encaja mejor con un libro budista que con *Las Crónicas de Narnia*, que también es una historia sobre espiritualidad». Por si no han entendido la referencia, Aslan es una representación de Dios, ¿sabes?

Así que es un proyecto, pero creo que, si solo llegamos hablando, a veces militando, habrá gente que quiera escuchar y habrá gente que lo encuentre aburrido. Recuerdo que hubo una charla en el Festival Internacional de Quadrinhos (FIQ) en la que hablé de esto, grabaron un video, lo publicaron en línea, se viralizó y mucha gente me hizo preguntas al respecto, pero también hubo muchos comentarios ofensivos. Me doy cuenta de que, a veces, se debe simplemente a esta distancia y por eso repito que todo tiene una conexión con el territorio. Cuando estás desconectado de tu territorio, desconoces las narrativas tradicionales y la cultura.

Cuando dibujo en los cómics a niños tomando el té de la tarde con tapioca, es porque el té de la tarde es una tradición aquí. No necesariamente habrá tapioca, pero algo habrá. No es solo un escenario bonito, es un aspecto cultural.

He visto que niños han tomado mi cómic —hay una escena de *Onde Habita* donde viajan y suben a un bote en el que hay una red — y se han reconocido. La madre de un niño lo grabó diciendo: «¡Miren, viaja igual

que nosotros!». Es una conexión cultural que no necesito explicar. Quienes pertenecen a esto se verán, se reconocerán y lo sentirán. Y, si alguien escribe sobre esto, es porque también lo ha vivido, así que no estoy sola.

CP: ¿Cómo es la preparación del trabajo? ¿Cómo organizas tu tiempo? ¿Investigas previamente?

T: Varía mucho de un proyecto a otro. En *Simplesmente Eneida*, hay referencias a textos de Eneida de Moraes, una autora de Pará. Simplemente, tomé el texto y lo adapté con mis propias referencias.

Lenda Urbana tenía que ser una historia de terror y pensé: «No sé qué voy a hacer». La gente hablaba de Matinta, *Bicho Papão*, varias criaturas de terror, y yo intentaba reflexionar: «¿A qué le tengo miedo?». Mi referencia eran los juguetes porque recuerdo que de niña veía *Toy Story* y cómo los juguetes cobraban vida. Entonces, se me ocurrió fotografiarlos, manipularlos digitalmente y convertirlos en monstruos. Se trata de intentar capturar las cosas que experimento y siento porque creo que tendrán una verdad cuando el lector las lea.

Cuando dibujé *Distopia*, estábamos viviendo la pandemia. Ya estaba en un proceso de «retomada» y quería hablar sobre los partidarios de Bolsonaro (bolsonaristas) y la falta de respeto que algunas personas tienen por la naturaleza, pero desde la perspectiva de animales antropomorfizados. ¿Cuál sería el fin de esta humanidad que no respeta la naturaleza? Es un relato corto, pero aborda este tema; no fue un gran proyecto de investigación.

Cuando estaba produciendo *Colapso* (2021)[18], que abordó específicamente los eventos relacionados con la pandemia, quise retomar las perspectivas que había escuchado sobre las atrocidades sufridas durante la pandemia. Entonces, en este espacio, he intentado ampliar las cosas que la gente

Fig. 4. VV.AA. *Colapso Quarentena Gráfica*. São Paulo, Ugrapress, 2021.

me contó, que fueron muy dolorosas y no sabían cómo expresar, porque es importante que la gente comprenda la gravedad de lo sucedido.

Con *Onde Habita* soñé con la historia antes de escribirla. Poco después, escribí a Nilberto Jorge Haddad: «Tuve una idea para una historia, va a ser gigante. ¿Quieres dibujarla para mí? Porque me va a dar pereza diseñarla». Entonces, respondió: «¡Sí!». Pasé por todo el proceso de escritura del guion y creación de los personajes, que me llevó aproximadamente un año y medio. Cuando creo personajes, pienso en sus ca-

[18] VV.AA. *Colapso Quarentena Gráfica*. São Paulo, Ugrapress, 2021.

racterísticas, pero quiero que cuenten las historias según su desarrollo. Hubo varios cambios en el guion porque me di cuenta de que eso no era lo que el personaje quería contar, así que organicé la narrativa para que ese personaje realmente tuviera voz y se distinguiera de los demás. Esto me permitió adaptarla a medida que desarrollaba mi escritura.

Cuando empecé a escribir, por ejemplo, la idea era crear una villana, una bruja, el equivalente a Matinta. Luego me di cuenta de que ya hay muchas historias donde las mujeres son las villanas y las brujas, así que decidí no presentarla como la villana y hacer que el villano fuera un hombre, pero, al mismo tiempo, no quería que fuera un villano solo por serlo. No quería que la gente necesariamente empatizara con él, pero que entendiera por qué hizo lo que hizo.

Mi inspiración para crearlo fue una conversación con un pariente, Marcelo Borari[19], sobre el tema de la minería. Él comentaba que, en muchos territorios indígenas, hay personas que a veces favorecen la minería porque es su única forma de sobrevivir. La situación en el interior es muy difícil: hay mucho desprecio por parte del gobierno, falta comida y de todo. Te ponen en una situación tan desesperada que termina siendo la única manera de tener un mínimo de dignidad en tu vida. Yo pensaba: «Nunca aprobaré la minería ilegal, pero no puedo decir que esta persona sea inherentemente mala. A veces, es simplemente alguien que ha pasado por muchas cosas malas y se ha convertido en esta persona. Y hay muchos que ni siquiera querían estar en esta vida, pero es su única forma de vivir».

Así que, cuando creé a este villano, pensé mucho en estas personas. Tiene cierto componente de maldad, pero, sobre todo, un fuerte deseo de desafío porque quiere ser muy poderoso, un rasgo muy común en la humanidad.

Al crear todos los personajes, combiné mis propias características y las de mis amigos en varios personajes: mis miedos, mis inseguridades y mis historias vitales sobre diversas formas de ser amazónica. Fue un proyecto de investigación que me llevó muchos años, incluso antes de saber que escribiría esta historia. Organicé todo esto solo al crear el personaje, el guion y los seres encantados; tengo una fuerte conexión con los felinos en general y quería aplicar esto a otras cosmovisiones que he tomado.

Hay muchos aspectos de la narrativa que quise poner en nheengatu (lengua general amazónica), como los cantos. Todos están en nheengatu precisamente porque quería que los leyeran hablantes de la lengua y para animar a los niños y niñas indígenas que están aprendiendo a explorar lo que está allí escrito.

También pensé en una historia que fuera comprensible para todos, pero especialmente para los pueblos amazónicos, los indígenas y quienes, a veces, ni siquiera saben que son indígenas, pero que, al leer la

[19] Marcelo Borari es ilustrador, guionista y tiene un máster en Educación Escolar Indígena. Es profesor del Sistema de Organización Modular para la Educación Indígena/SOMEI. Trabaja en la promoción y producción de materiales didácticos para escuelas indígenas basados en las narrativas orales de los pueblos del Bajo Tapajós en formato de cómic. Es miembro y cofundador del Coletivo de Quadrinistas Indígenas y cofundador del Projeto Makira Quadrinhos em Rede. Se puede encontrar a Marcelo Borari en redes sociales como @marceloborari.hq

historia, también sintieran un llamado a su propia búsqueda.

Hay muchas cosas en la historia que son solo para nosotros, ¿sabes? Quiero que la gente de aquí las vea y las considere increíbles. Pero no quiero que la gente de fuera tenga ese nivel de contacto porque no creo que sepan cómo manejarlas sin considerarlas exóticas o querer usarlas, comercializarlas, apropiarse y posicionarse como sus autores.

CP: ¿Cómo es el uso de la tecnología en tu producción?

T: Antes lo hacía todo con acuarela y témpera y no me gustaba trabajar digitalmente porque sentía que lo digital parecía muy rígido y artificial. Cuando descubrí el iPad, vi que en Procreate se pueden usar pinceles que se parecen a los tradicionales. A partir del 2017, comencé a trabajar digitalmente. Las primeras obras que hice en la Comic-Con fueron todas acuarelas. Las escaneé, las procesé en Photoshop y las imprimí.

Siempre he trabajado con computadoras porque en la universidad teníamos que trabajar con Photoshop. Veo la tecnología como una aliada: hacer algo tradicional lleva más tiempo, es más propenso a errores y requiere mayores costos de material. Con lo digital, incluso con una gran inversión inicial, se pueden realizar varios desarrollos.

Para mí, una gran ventaja dentro del mundo digital ha sido precisamente la capacidad de conectar con personas que no viven en la misma ciudad. Por ejemplo, hice un cómic con Nilberto Jorge Haddad a través de Meet. Él vive en Manaus, yo vivo en Belém y nos reuníamos cada semana para trabajar en la historia.

CP: ¿Qué opinas de las redes sociales como recurso para promocionar tu trabajo y militancia?

T: Cada vez me disgusta más esta sobreexposición y la obligación de las redes sociales. Soy una persona muy presencial, pero entiendo que, por diversas razones, somos globales. Por eso intento usar mis redes para conectar con personas que no están cerca geográficamente.

Cuando empecé a dibujar, lo hacía sobre cosas que disfrutaba. Con el tiempo, comencé a crear ilustraciones más políticas y me di cuenta de que mi público interactuaba más con ellas. La gente se sentía representada, pero yo también aportaba conocimiento a quienes querían buscarlo.

Me preocupa mucho que la gente crea que interactuar y organizarse por las redes digitales por sí solo sea suficiente porque me doy cuenta de que, cuando esto sucede, nos quedamos fuera de la estructura y es importante tener esta conexión dentro de ella. Cuando digo estructura, me refiero a escuelas desde primaria hasta secundaria, universidades, bibliotecas comunitarias, etc. Aun así, entiendo que lo digital sea crucial para unir a un gran número de personas.

Fui comprendiendo la importancia de las redes como un espacio de lucha para hablar de las cosas y conectar con las personas. Es cada vez más común conocer a la gente en línea y luego en persona, convirtiéndose en verdaderos amigos.

Creo que las redes sociales, si las usas con responsabilidad, son un verdadero espacio para salir de nuestra propia burbuja. Esto es algo de lo que hablamos a menudo en el norte, por ejemplo, cuando se trata de artistas: si organizas un evento y siempre invitas a las mismas personas, si eres del eje sur y no conoces a nadie del norte o del noreste a quien invitar, es culpa tuya. Tienes que salir de tu propia burbuja y permitirte conocer gente nueva, sobre todo cuando tienes una herramienta que te puede recomendar a otras personas.

Creo que este deseo de buscar nuevas conexiones y disfrutar de la investigación me ayudó mucho a organizar estos encuentros. Y cuando los organizamos, conocemos a gente y a simpatizantes, lo que da lugar a las movilizaciones que consideramos importantes.

CP: Tienes fuertes vínculos con varios colectivos, ¿qué te motivó a crearlos?

T: Mulheres Artistas do Pará - Marpará[20] ocurrió cuando regresé a Belém en el 2018 y le pidieron a Moara Tupinambá[21], una amiga, que organizara una exposición. Me invitó automáticamente, pero luego me preguntó: «Amiga, necesito a otras artistas, ¿puedes ayudarme a encontrarlas?». Reunimos artistas para esta exposición, pero, al hablar entre nosotras, nos dimos cuenta de que nos conocíamos muy poco. Teníamos muchas más referencias de artistas masculinos que de artistas femeninas. Así que pensamos: «Creemos una red que conecte a estas mujeres en las artes visuales, incorporando ilustración, diseño, tatuaje, animación, performance y fotografía, para que podamos hablar e intentar crear cosas juntas».

Antes de la pandemia, nos reuníamos con frecuencia para organizar ferias, que eran precisamente el espacio para independizarnos a través de la economía creativa. Pero también creamos muchos grupos de discusión para tratar temas importantes para nosotras, animando a las mujeres a participar y compartir sus experiencias. Creamos este intercambio entre las artistas con más experiencia en el mercado y con mujeres que querían empezar, pero no sabían cómo. También realizamos talleres de capacitación, entendiendo que algunas de nosotras tuvimos el privilegio de poder estudiar y que teníamos el deber de compartir este conocimiento con nuestra comunidad.

CP: ¿El público objetivo era específicamente femenino o más amplio?

T: En la feria participaba cualquiera que quisiera, pero en los talleres, el grupo Marpará solo incluía mujeres y personas no binarias. En los eventos, cuando había un taller, los hombres podían participar si querían, pero debían pagar una cuota adicional; los demás contribuían con una cuota mínima y las personas trans no pagaban.

No se transmitía el mensaje de que ningún hombre podía entrar en ese espacio, sino

[20] Marpará - Mulheres Artistas do Pará (Mujeres Artistas del Pará). Se puede encontrar en redes sociales como @marpara_

[21] Moara Tupinamba es miembra de la Aldeia tucumã Tupinambá, artista visual y activista por las causas indígenas de la Nación Tupinambá, originaria de Mairi (Belém, Pará). Pertenece a la Aldea Tupinambá Tucumã y participa en el colectivo de mujeres artistas de Pará (MAR). Es autora del libro *O sonho da Buya-wasú* (El sueño de Buya-wasú), publicado por Miolo Mole. Se puede encontrar a Moara Tupinamba en redes sociales como @moara-tupinamba

que se quería dejar claro que se suponía que era un espacio seguro para las mujeres. Era muy común llevar a un novio, esposo o alguien similar, pero la mayoría eran mujeres. Además, también realizamos exposiciones.

Cuando llegó la pandemia, todo se paralizó. También trabajamos mucho con las comunidades cercanas, lo cual es importante. Tenemos muchas islas cerca y las cosas llegan allí con mayor dificultad. Pero cuando terminó la pandemia, tuvimos que paralizar algunas. Ese fue también el momento en que comencé a movilizarme dentro del movimiento indígena.

Yo participo en muchos movimientos, pero es imposible prestarles la misma atención a todos. Como el movimiento indígena me absorbía mucho tiempo —ya que también teníamos un proyecto de educación antirracista indígena en las redes sociales, yo estaba constantemente creando contenido, textos, movilizaciones y ese tipo de cosas—, terminé tomándome un descanso de las movilizaciones de Marpará.

Es un reto intentar retomar estas movilizaciones, pero, lamentablemente, nos encontramos con algunos problemas de liderazgo. Creamos líderes, pero ellas se mudan a otros lugares, lo cual es positivo, aunque, al mismo tiempo, hay escasez de personal en la base. Actualmente, carecemos de liderazgo en la base de Marpará.

A medida que me involucré más en el mundo del cómic, también estuve más solicitada en las reivindicaciones políticas del sector. Así comencé a militar y a colaborar con Norte em Quadrinhos[22], creada por Sâmela Hidalgo[23]. Si bien es una red de contactos para artistas del cómic del norte, llevamos a cabo varias iniciativas en su nombre.

Cuando se celebró el Festival Internacional de Quadrinhos, creo que hace cuatro años, ya me escogieron de *token* y me molestaba ser la única o la principal persona indígena. En el Festival Internacional de Quadrinhos noté que había muchas publicaciones que hablaban de indígenas, de encantados, usando el término peyorativo «folclore», y ninguna de ellas estaba escrita por indígenas. Esto me enojó mucho, sobre todo porque la mayoría de la gente era del sureste y blanca, así que dije: «¡No!».

Les escribí a mis amigos y dije: «Organicemos a estos escritores y artistas que quieren hacer cómics, pero no saben cómo. ¡Empecemos a crear cómics! Porque no se puede seguir así, no pueden seguir pensando que solo hay una persona indígena haciendo cómics en Brasil».

Nos reunimos y formamos el Coletivo de Quadrinistas Indígenas (Colectivo de Dibujantes de Cómics Indígenas) con el objetivo de capacitar a estas personas. Creamos un formulario para involucrar a más participantes. Marpará también tiene un formulario gratuito donde cualquier artista de Pará puede inscribirse y los incluimos en el grupo. Después, preparé un programa de talleres e invité a varios amigos indíge-

[22] Norte em Quadrinhos - Movimento de Quadrinistas do Norte (Norte em Cómics, Movimiento de Dibujantes de Cómics del Norte). Se puede encontrar en redes sociales como @norteemquadrinhos

[23] Sâmela Hidalgo es comunicadora, productora cultural, editora de cómics, jefa de prensa, creadora de contenidos, columnista, presentadora y especialista en cómics y cultura pop. Se puede encontrar en redes sociales como @samelahidalgo

nas y no indígenas para que los impartieran. Así realizamos esta primera ronda de capacitación, que se grabó en su totalidad precisamente para que, si alguien quiere llevar esto a su territorio, pueda trasmitir las clases con otros.

CP: ¿Cuántas personas conforman Quadrinistas Indígenas?

T: El grupo se ha ido apagando poco a poco porque ha evolucionado hacia otras cosas, pero debe haber unas veinte personas. De este grupo hemos tenido una publicación y estamos buscando una convocatoria para publicar esta historia, que es nuestra primera recopilación, porque sabemos que es muy difícil que una editorial nos publique. Mucha gente me pregunta: «¿Por qué no publicas tus cómics?». Y yo respondo: «Porque ninguna editorial me lo pide». Es un gran reto que enfrentamos como colectivo en el norte: conseguir que las editoriales publiquen nuestro trabajo. También es un insulto porque hay muchas editoriales que publican a artistas blancos del sur, que hablan de lo que nosotros hablamos. Además, hay otra convocatoria que un compañero logró, invitando a varios artistas de cómic indígenas a participar en esta publicación, que saldrá en el segundo semestre del año.

CP: ¿Ponéis el sello de Quadrinistas Indígenas?

T: Sí, pero pensamos hacerlo en *Catarse* para tener cierta visibilidad, al estar ya familiarizada con la plataforma. Como ya iba a publicar *Causos* y *Onde Habita* y había gente que me conocía, pensé en usar esas dos historias para impulsar nuestro *Catarse*, y luego, cuando publicásemos obras de artistas menos conocidos, tendríamos una base sólida para que no solo tengan la confianza de que la producción se publicará, sino que también facilitaremos su entrega en redes sociales.

Cualquier persona indígena que crea cómics puede hacer una colaboración con Quadrinistas Indígenas y la compartiremos en las redes. Incluso si alguien no forma parte del colectivo, nuestro objetivo como red es crear un espacio donde la gente pueda ver que hay indígenas que crean cómics.

Obviamente, quienes más producen son quienes más comparten, pero está abierto a cualquier persona indígena que haga cómics para que puedan colaborar y estar en los registros. A partir de aquí, también se fundó el colectivo Makira, ya que varias de sus integrantes eran del Bajo Tapajós. Por su cercanía, decidieron crear este otro colectivo exclusivamente con indígenas de la región de diversos pueblos.

Están a punto de lanzar su primera publicación, aprobada en la convocatoria Refarm, y planean seguir trabajando en este proyecto educativo con niños, enseñándoles a crear cómics y a contar sus propias historias, además de preservar las narrativas y experiencias ancestrales a través de los cómics y publicarlos como colectivo. Entre ellos se encuentra Levi Gama[24], de Buriti, en Parintins. El colectivo es una red de publicación, pero también de intercambio y de contacto con otras personas. Dado que la mayoría de los miembros forma parte del

[24] Levi Gama es artista visual, muralista, ilustrador y dibujante de cómics. Fundador del Estúdio Buriti, artista en la Galería Ziv y profesor en Casa Locomotiva. Se puede encontrar en redes sociales como @levigama.hqs

Norte em Quadrinhos, nos fortalecemos aún más en el mismo colectivo.

CP: ¿Cómo hacéis para poner en evidencia vuestras diferencias y singularidades dentro de esta colectividad?

T: Creo que, en relación con el norte, no es solo un proceso psicológico, en el sentido de aprender a tener autoestima y orgullo de ser de dónde venimos, a pesar del bombardeo de noticias falsas sobre quiénes somos. Superar este estigma de querer ser del sureste. Superarlo en el sentido de sentirnos orgullosos de nuestra época, nuestra forma de ver las cosas y nuestra cultura.

Creo que nos unimos bajo esta bandera del norte y los norteños, como nación, porque históricamente fuimos parte del Grão-Pará y Maranhão, una gran nación, tanto que hablábamos el nheengatu, la lengua general de la Amazonia y que fue prohibida durante la colonización y la persecución de las comunidades indígenas de la Amazonia. Cuando nos unimos, nos encontramos como una gran nación porque separados somos débiles, pero juntos ganamos más potencia.

Como natural de Belém (belenense), soy un grano de arena en una región gigantesca, pero como residente de Pará (paraense), al reunir y contar con la presencia de personas de otras ciudades de Pará, ya somos una fuerza mayor. Así que, como norteños, tenemos mucho más poder para luchar, alzar la voz y hacer lo que hicimos: asistir a un evento nacional de cómics de perfil alto y tener un *stand* exclusivo para artistas del norte.

Tenemos que llegar para reafirmarnos y mostrar de dónde venimos. Tenemos un dicho muy potente: «Soy del Norte». Mostramos de dónde venimos y que estamos construyendo mucho aquí; no somos solo uno, dos o tres: somos un grupo.

Creo que, primero, creamos esta «camiseta de la amistad», uniendo a todos. Tanto es así que cuando invité a Nilberto Jorge Haddad, creamos la isla de *Onde Habita*. No está designada porque simplemente decidimos que está en el Bajo Amazonas, entre Pará y Manaus. No es de ninguna de las dos regiones, es la «camiseta de la amistad», ¿sabes?

Nosotros llevamos esta camiseta y ahí estamos todos juntos y luchando porque entendemos que nuestro enemigo común es el colonialismo, la manera de pensar de los del sur, que son mejores que todos y que pueden entrar a nuestro territorio y decirnos lo que somos, cómo tenemos que hablar y cómo hay que hacer las cosas.

Entendiendo que nuestra lucha es estar en contra de las editoriales del sureste y del sur, que no nos publican, que creen que otros sabrán más y quieren pagarnos mal, pensando que somos mano de obra barata. Estos son nuestros enemigos.

Cuando nos unimos, debatimos juntos, discutimos en grupo y hablamos, entramos en espacios y hablamos como comunidad, no como uno mismo, una persona que viene de esta ciudad y de un barrio específico. Es una mentalidad muy arraigada en nuestra realidad porque ser indígena no es un «ser» individual, es una comunidad.

Sé que, si voy a un lugar y digo algo estúpido, no me juzgarán como Tai, sino como mujer indígena del norte y mujer tupinam-

bá, así que, si nuestro juicio va a ser colectivo, nuestra lucha también lo será.

CP: Colectivamente, ¿tenéis este propósito de defender la ancestralidad y la cuestión indígena o no es un problema para algunos integrantes dentro del grupo?

T: No. Tenemos muchos problemas relacionados con este proceso de etnocidio. En todo el Brasil, pero de manera específica en la Amazonia, prácticamente una gran parte de la población amazónica es de origen indígena. Pero existe este problema de la vergüenza, este: «no, es porque tengo ancestros indígenas y todo eso». Es muy común, pero la autodefinición requiere una mayor cautela, sobre todo porque también existe un problema específico de un movimiento purista dentro del movimiento indígena, que tiene varios criterios para ser indígena, y el propio gobierno lo refuerza.

Tenemos otro problema: Pará es el segundo estado con mayor población mestiza de Brasil. Por lo tanto, tenemos este diálogo sobre cómo nos percibimos, ya que la mayoría de la gente se considera como «parda» o mestiza. Es un proceso de educación para que la gente comprenda que «pardo» proviene de una cuestión de mestizaje, que originalmente era una denominación para los pueblos indígenas y que, en la Amazonia, un «pardo» es en el 99 % de los casos una persona con ancestros indígenas. Incluso en los quilombos que tenemos aquí en el norte, coexistían indígenas y negros.

Muchas personas que viven en quilombos, por mucho que levanten la bandera quilombola o negra, mencionan en sus discursos que tienen ancestros indígenas. Aquí tenemos el problema de las personas que se autodefinen como negras dentro del colectivo y del grupo y tenemos una gran inmigración japonesa en la Amazonia. Por lo tanto, cuando hablamos de la Amazonia o de los amazónicos, incluimos esta pluralidad de identidades para que la gente entienda que estas son identidades plurales que existen en este territorio.

Muchas personas han comenzado recientemente su vuelta al colectivo gracias a estos diálogos, pero muchas aún tienen miedo. Por eso, no trabajamos como una agenda colectiva, sino entre amigos, hablando de la importancia de estar orgullosos de nuestra ancestralidad y buscar comprenderla.

Quadrinistas Indígenas es nacional, con gente de todo el Brasil, pero creo que Norte em Quadrinhos hay más indígenas que en Quadrinistas Indígenas, ¿entiendes? Precisamente porque invitamos a la gente y hay personas que antes no se identificaba como indígena y ahora empieza a identificarse como tal. Cuando trabajamos en esta autoestima sobre lo nuestro y de dónde venimos, contamos con otros indígenas en el grupo para hacer esta labor de educación.

Al hablar, terminamos deconstruyendo cosas y fortaleciendo nuestra identidad porque también fuimos rehenes de la colonización. Por lo tanto, cuando hablamos del espacio, hablamos con más confianza de nuestra historia, de cómo son las cosas y podemos compartirlo con otros.

El primer paso es desmitificar qué es el norte. Ahora estamos organizando el Circuito de Cómics de Amazonia, cuya idea es animar a la gente a viajar por diversas ciudades del norte y aprender sobre las diferencias culturales.

CP: ¿Cuánto tiempo dura este circuito?

T: Actualmente dura casi dos meses porque cada ciudad tiene un fin de semana. Hay cinco ciudades en Brasil y ahora nos hemos unido a la Guayana Francesa para el evento Mapa Buku Festi, que se celebra en los territorios de pueblos indígenas y quilombos de Guyana. Nuestro reto es que participen todas las ciudades del norte. En el futuro, quizás el evento dure dos meses completos.

CP: Entonces, ¿se pasa un fin de semana en cada ciudad?

T: Hay un itinerario: cada fin de semana es en una ciudad diferente y siempre elegimos ciudades cercanas con fácil acceso. Generalmente, Manaus está al lado, antes o después de Boa Vista, porque se puede ir de una ciudad a otra en autobús. Belém está cerca de Macapá y Palmas porque de Palmas a Belém se puede ir en autobús y a Macapá en barco o avión.

Intentamos tener en cuenta esta conveniencia geográfica para que la gente se anime a venir al norte. Pero sabemos que uno de los problemas es el coste de viajar al norte. Por eso, intentamos facilitar que la gente se desplace y vea todos los eventos.

CP: ¿Cuál es tu proyecto actual?

T: Estoy en pleno año de varias ilustraciones para un libro, lo cual me está quitando mucho tiempo y, por eso, el cómic quedó en un segundo plano. A principios de año, presenté un cómic que se va a publicar. Como dije, es un cómic indígena con el colectivo organizado por Eá Borum Krenak[25].

Pero hay otro lanzamiento, también de Eá Borum Krenak, que está organizando otra colección en la que dibujaré una historia escrita por Marcela Poenna; debería publicarse en la segunda mitad del año.

En cuanto a mi proyecto personal, *Causos de Visagens* se imprimirá por segunda vez, ya que la primera edición está agotada. Sin embargo, decidí hacer algunos cambios en las historias, incluyendo algunos encantados que no estaban en la primera edición. Así que habrá una segunda edición, quizás con el mismo nombre, pero con historias diferentes. Probablemente, la haga yo misma, así que necesitaré más tiempo, pero también quiero que tenga pocas páginas para que sea asequible y una lectura fácil para los niños.

CP: ¿Qué haces con tu colección? ¿Conservas tu material o tienes un archivo?

T: Tengo todos los cómics que he publicado, excepto el de *Iukytaiás*, que fue la primera publicación cuando formaba parte del colectivo; es el único que no tengo. Pero mantengo todos los demás bien guardados, sobre todo porque algunos son fanzines que no se encuentran en ningún sitio. Es muy difícil republicar cosas que se publicaron en el pasado, pero muchos de ellos están en la Biblioteca Centur[26], la biblioteca de la Fundación Cultural Pará, aquí en Belém. Tenemos un vínculo muy fuerte porque es la biblioteca que organiza el evento de cómics en Belém, así que todo lo publicado por artistas de cómics aquí en el norte se dona a la biblioteca de la fundación. Creo que debe ser la biblioteca de cómics más grande de la Amazonia porque gente de otras regiones también

[25] Eá Borum Krenak es artista de cómics, ilustrador, diseñador de personajes conceptuales. Se puede encontrar en redes sociales como @eadeapsugalvao

[26] Biblioteca Pública Arthur Vianna.

dona volúmenes. Hay cómics muy antiguos, reliquias y nuevos. De hecho, la biblioteca no solo es enorme, sino que la colección de cómics también está muy bien cuidada. Es un punto que diferencia la publicación en la Amazonia.

CP: ¿Hay algo que quieras decir que no haya preguntado?

T: No creo.

CP: ¡Muchas gracias, Tai!

T: Estoy muy agradecida por la invitación y tu tiempo.

CuCoEstudio

Gentes, violencias y paisajes olvidados. Relatos gráficos multimodales a través de África en *El cielo en la cabeza*[1]

Forgotten People, Violence and Landscapes. Multimodal Graphic Narratives Across Africa in El cielo en la cabeza

David García-Reyes

Universidad Nacional de Educación a Distancia

David García Reyes es docente e investigador en el Departamento de Historia del Arte de la Universidad Nacional de Educación a Distancia. Su formación y el desarrollo de su trayectoria académica ha basculado entre universidades de España y América Latina. Del mismo modo, en su producción científica, explora y analiza un amplio corpus de expresiones culturales contemporáneas y, con mayor especificidad, las narraciones gráficas y los relatos audiovisuales producidos en Iberoamérica.

Fecha de envío: 16 de julio de 2025

Fecha de aceptación: 6 de octubre de 2025

DOI: 10.37536/cuco.2025.25.3138

[1] Esta investigación ha sido realizada en el marco del Proyecto CA19119, iCOn-MICs «Investigation on Comics and Graphic Novels in the Iberian Cultural Area» de la UE y del Proyecto «Viñantes. Viñetas errantes. Memorias de la migración en la historieta contemporánea de España y América Latina», correspondiente a las Ayudas a la Investigación de la Cátedra de Estudios del Cómic de la Fundación SM-Universitat de València y de la Fundación *El arte de volar*.

Resumen

El estudio de las narraciones gráficas permite explorar la riqueza de un lenguaje icono-textual y adentrarse en los procesos poscoloniales contemporáneos. Por medio del análisis y el estudio de la novela gráfica *El cielo en la cabeza* (2023) de Antonio Altarriba, Sergio García Sánchez y Lola Moral, este trabajo indaga en la estructura narrativa de la obra, dispuesta capitularmente, casi de modo estacional, y se aproxima a diferentes temas. La investigación aspira a identificar y explorar la significación de la(s) violencia(s), especialmente respecto a las formas de abuso y la violencia sexual que sufren mujeres, niños y hombres. La novela gráfica introduce la situación de la mujer en un contexto de gran brutalidad, destacando la capacidad de los distintos personajes femeninos y las virtudes para evitar que el colapso ético se adueñe de un espacio tan agresivo y brutal. *El cielo en la cabeza* muestra cómo las mujeres del relato se erigen en puntales imprescindibles para entender el viaje, emocional y geográfico, del protagonista.

Palabras clave: África, migración, tráfico humano, viaje, violencia.

Abstract

The study of graphic narratives allows us to explore the depth of an icon-textual language but also delve into current postcolonial processes. This essay examines the narrative structure of Antonio Altarriba, Sergio García Sánchez, and Lola Moral's graphic novel *El cielo en la cabeza* (2023) which is organized in chapters, almost following the seasons, and approaches many themes. The goal of this research is to identify and explore the importance of violence, especially in relation to the types of abuse and sexual violence suffered by women, children, and men. The graphic novel focused on women's circumstances in a setting of extreme cruelty, emphasizing the ability of various female characters to prevent an "ethical collapse" from taking over such a hostile and violent environment. *El cielo en la cabeza* illustrates how the women in the story are essential in order to understand the protagonist's emotional and geographical journey.

Keywords: Africa, human trafficking and trade, migration, travel, violence.

Cita bibliográfica

García-Reyes, David. «Gentes, violencias y paisajes olvidados. Relatos gráficos multimodales a través de África en *El cielo en la cabeza*», en *CuCo, Cuadernos de Cómic*, n.º 25 (2025), pp. 129-152.

> Yo levanté la cabeza. El mar estaba cubierto por una densa faja de nubes negras y la tranquila corriente que llevaba a los últimos confines de la tierra fluía sombríamente bajo el cielo cubierto... Parecía conducir directamente al corazón de las inmensas tinieblas.
>
> Joseph Conrad. *El corazón de las tinieblas* (1899).

Para una introducción o las edades de Nivek

En *El cielo en la cabeza*[2] (2023) del guionista Antonio Altarriba, el dibujante Sergio García Sánchez y la colorista gráfica Lola Moral se plantean reflexiones que permiten recurrir a la alegoría de la caverna de Platón. En esos estadios de luz y de sombras, Nivek, el protagonista, pasa de ser un niño explotado laboralmente en una extracción minera a convertirse en un *kadogo* o niño soldado. Los sucesivos desplazamientos por la geografía africana de la obra muestran algo más parecido a la verdad que las omisiones respecto a las situaciones políticas, sociales y económicas del continente africano. Un periplo desde el Congo hasta Libia en el que los lectores van a acceder a la hostilidad de un mundo que amenaza su zona de confort. Una incomodidad consciente, constante y que apela a la recepción en torno a la situación de violencia, miseria y degradación física, ética y emocional que sufre el protagonista[3]. La narración interpela a cada lector según lo interprete, pues alude necesariamente a significados y significantes. Una interacción que el análisis del acto de leer ofrece al facilitar «un privilegiado campo de observación, tanto de las normas sociales e históricas de su entorno como con aquellas de sus lectores potenciales»[4]. Con nuevas lecturas o relecturas, las posibilidades de la representación gráfica se multiplican y los autores tienen muy presente la capacidad de los lectores para decodificar un conjunto gráfico que se ordena como un complejo mecanismo de relojería, cuya primera lectura es una inmersión argumental en lo que se cuenta.

Este artículo se esfuerza en analizar pormenorizadamente el aparato gráfico, el contenido temático de *El cielo* junto con los discursos políticos y los dilemas éticos que se plantean a partir de una denuncia social manifiesta, donde el tema de la migración se configura como un poliédrico, violento y accidentado contexto territorial, geopolítico y humano.

Desde una perspectiva formal, Thierry Groensteen considera que cualquier lector aporta un sentido y una construcción a partir de la imagen, producto de una selección e interpretación personal que siempre conduce «a un juicio estético que considerará la imagen en su

[2] A partir de aquí, para referirse a la obra se empleará *El cielo* como abreviación del título.

[3] Una tendencia que, como señalaba Hillary Chute, a propósito de *Maus* (1977-1999) de Art Spiegelman, constata cómo las narraciones gráficas actuales abordan la representación de los seres humanos enfrentando experiencias brutales. Véase Chute, Hillary. «Comics Form and Narrating Lives», en *Profession*, n.º 1 (2011), p. 96.

[4] Iser, Wolfgang. *El acto de leer. Teoría del efecto estético*. Madrid, Taurus, 1987, p. 34.

calidad de "apreciable"»[5]. En esta línea, el dibujo trayecto[6], al simultanear narrativamente la superposición de detalles, genera espacios gráficos que se aprovechan de las viñetas de gran formato, aproximándose a las técnicas de la animación. Esta técnica ha sido utilizada habitualmente por Sergio García. Una estructura que guía la secuencia en un orden y una dirección para obtener un nuevo sentido de lectura, más propicio y sugestivo. Así, en la dimensión de los espacios de *El cielo* se despliega una desproporcionalidad figurativa que es intencionada. Se emplea para describir gráficamente a figuras que se quieren destacar, desde algunos roles femeninos relevantes junto a otros personajes autoritarios y represores del primer capítulo, como los violentos y sádicos mandos militares[7] que dirigen la mina de coltán donde es explotado el protagonista y otros niños[8].

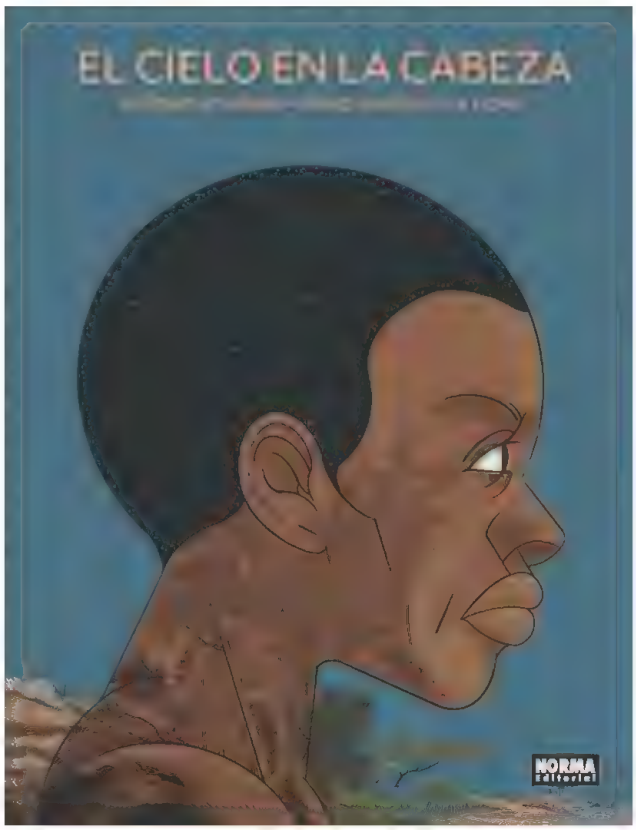


Fig. 1. Portada de la edición española. Altarriba, Antonio, García, Sergio y Moral, Lola. *El cielo en la cabeza.* Barcelona, Norma Editorial, 2023.

La portada de un libro suele ser la entrada a la historia y más si se trata de una obra gráfica. Tal y como han señalado en distintos medios de comunicación sus artífices, la cubierta de *El cielo* es una conceptualización de su dibujante, que recurre a un contenedor narrativo que condensa el trayecto de Nivek cruzando África (Fig. 1), siendo una codificación que parte de la representación de algunos espacios geográ-

[5] Groensteen, Thierry. *Sistema de la historieta.* Santiago, Nauta Colecciones Editores, 2021, p. 123.

[6] García Sánchez, Sergio. *Sinfonía gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic.* Barcelona, Glénat, 2000, p. 62.

[7] Altarriba, Antonio, García Sánchez, Sergio y Moral, Lola. *El cielo en la cabeza.* Barcelona, Norma Editorial, 2023, p. 17.

[8] El coltán es un mineral compuesto por otros dos minerales, la columbita y la tantalita. Se trata de un recurso escaso y muy codiciado para la fabricación de baterías electrónicas, lentes fotográficas, turbinas de avión o reactores nucleares, entre otros usos. Se estima que las mayores reservas del mundo de este compuesto se encuentran en África y, principalmente, en la República Democrática del Congo. La inestabilidad del país ha fomentado su tráfico ilegal, evidenciando los motivos económicos de los conflictos bélicos y la complicidad occidental para lucrarse con la situación. Véase Luque Guerrero, Eduardo. «La guerra por el Coltán», en *El viejo topo*, n.º 252 (2009), pp. 70-75.

ficos mediante la inclusión de varias especies arbóreas de las distintas zonas que se recogen. La silueta del busto de perfil, mira al horizonte, probablemente hacia Europa, rodeado de distintos elementos del litoral libio. En su cabeza aparece la bóveda celeste, un cielo cubierto de estrellas que materializan visualmente el título e ilustra un firmamento despejado, lleno de luces astrales que solo pueden verse en latitudes africanas. Este contenedor narrativo expresa algunos de los postulados teóricos de la narrativa multilineal expansiva del dibujante y teórico[9], pero también muestra sus posibilidades en un formato y en una portada que pasan a ser una síntesis del libro.

El imaginario gráfico de la obra expone las atrocidades de la guerra, la tortura, las masacres, las violaciones, los traumas, los intereses del capitalismo, etc., hasta el punto de apuntar que la muerte no parece el peor destino en algunas situaciones de *El cielo*. Los espacios de indeterminación acuñados por Roman Ingarden[10] hacen que el lector complete la información a partir de unos códigos de recepción en los que es complicado asumir enteramente la realidad abrumadora que aguarda al salir de la caverna platónica. Si nos atenemos a cuestiones vinculadas a la recepción, *El cielo* exige una sensibilidad y una empatía ante el dolor que solamente el arte puede proyectar.

En el desarrollo que Moral, García y Altarriba presentan, recurren a una estructura en la que juegan espacialmente con la página, con la linealidad y con las convenciones del lenguaje del cómic[11], ahondando en el uso de herramientas vinculadas a la infografía y a la cartografía. El afán rupturista con el formato libro de García Sánchez le empuja a explorar las posibilidades que ofrecen los mapas a la hora de representar el espacio y la evolución multilineal de los personajes en él[12], potenciando la iconicidad del relato y favoreciendo un diálogo con lo cartográfico y lo infográfico, que busca la condensación narrativa[13] y quebrar «el automatismo de lectura para obligar al lector a navegar e intentar buscar una cierta interpretación»[14].

De este modo, como se va a detallar, el relato se construye gráfica y emocionalmente como un artefacto de memoria y testimonio. Walter Benjamin pone de relieve los aspectos comunicativos de la narración, no como algo meramente informativo, sino que trasciende los mecanismos de lo que se cuenta, sumergirse en la vida de un migrante, «para luego poder

[9] García-Reyes, David. «Anatomías convergentes. De la prosa a la narración gráfica en *Cuerpos del delito* (2017) de Antonio Altarriba y Sergio García Sánchez», en *Acta literaria*, n.º 66 (2023), p. 67.

[10] Ingarden, Roman. *La comprehensión de la obra de arte literaria*. México, Universidad Iberoamericana, 2005, p. 28.

[11] Chute, Hillary. *Op. cit.*, p. 112.

[12] Infame, Kike. «Entrevista a Sergio García», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 6 (2016), pp. 122–124.

[13] Trabado Cabado, José Manuel. «Poética del relato multimodal en *Cuerpos del delito*, de Antonio Altarriba y Sergio García», en *Pasavento. Revista de Estudios Hispánicos*, vol. 11, n.º 2 (2023), p. 209.

[14] García Sánchez, Sergio. «Entre la investigación y el arte», en *Papeles De Cultura Contemporánea*, n.º 22 (2020), p. 137.

extraérsela de nuevo»[15]. Es probable que el resultado de la lectura no sea terapéutico o sanador, pero sí clarificador. *El cielo* interpela y tiene la facultad de estremecer, al ser una obra que no persigue la aprobación, obliga a mirar y a seguir la travesía de un ser herido, una víctima que también va a ser victimario.

Elementos de análisis para la narración multimodal en *El cielo en la cabeza*

En la sistematización del estudio se identifica a la novela gráfica como una narración multimodal. Etimológicamente, lo multimodal es la implicación de algo, un medio o una manifestación artística que implica varios modos, diversas artes, técnicas o formas. Esta tendencia a la hibridación es propia del cómic, que favorece la experimentación y la innovación dentro y fuera de la página, rompe la viñeta o expande los elementos tradicionales de un lenguaje que ha madurado en esos procesos. Cuando Günther Kress y Theo van Leeuwen rastrean la operativa semiótica y la convergencia entre imagen, texto, dibujo y color en el ámbito de la comunicación[16], entran en una perspectiva en la que Charles Forceville examina analizando la visualidad metafórica de los cómics, a través de la multimodalidad en la narrativa gráfica, en un álbum clásico de la *bande dessinée* (BD) francobelga[17]. El desarrollo de esta representación multimodal en la narración gráfica es una constante en Sergio García y Altarriba, expresando los diferentes modos de hacer: «de leer o, incluso, de mirar. Esos diferentes modos narrativos [...] se ponen en circulación [...] como marcas formales de esa reorientación lectora que nace de un relato situado en la frontera genérica»[18], evidenciando la unión de dos teóricos que son autores de cómic.

Al analizar *El cielo*, se identifica la competencia investigadora del dibujante dentro de la ilustración y el cómic, profundizando en elementos primitivos anteriores al Renacimiento y acuñando la noción de «espacio expandido de narración y representación»[19], como las técnicas de representación egipcias[20] (próximas geográficamente a la historia narrada), cuestiones como la frontalidad figurativa que proyectan una representación distinta de las figuras de perfil, subrayando la simultaneidad de las acciones y la capacidad de los contenedores gráficos que incorporan espacios o paisajes a los que se adaptan los elementos representados. El dibujante trabaja con la hibridación de elementos muy diversos, incorporando en el lenguaje

[15] Benjamin, Walter. *Iluminaciones*. Madrid, Taurus, 2018, p. 233.

[16] Kress, Gunter y Van-Leeuwen, Theo. *Multimodal Discourse. The Modes and Media of Contemporary Communication*. Londres, Hodder Arnold Publication, 2001.

[17] Forceville, Charles. «Visual representations of the Idealized Cognitive Model of anger in the Asterix album *La Zizanie*», en *Journal of Pragmatics*, vol. 37, n.º 1 (2005), pp. 69-88.

[18] Trabado Cabado, José Manuel. *Op. cit.*, p. 196.

[19] García Sánchez, Sergio (2020). *Op. cit.*, p. 143.

[20] Bordes Cabrera, Enrique. *Cómic, arquitectura narrativa. Describiendo cuatro dimensiones con dos* [tesis doctoral]. E.T.S. Arquitectura (UPM), 2015, p. 63. Disponible en https://doi.org/10.20868/UPM.thesis.40067

del cómic aquellos en los «que no prime la representación cinematográfica»[21]. En su faceta teórica, Sergio García señala que el espacio gráfico en el cómic es un concepto complejo a nivel de representación. Las clasificaciones y tipologías de planos se ven condicionados por otras fórmulas para reproducir el tiempo mediante la narración gráfica, la simultaneidad y los distintos parámetros espaciales y temporales del cómic, los cuales están marcados a su vez por el montaje y el ritmo, combinando las unidades estructurales desde la página a la viñeta u otros recursos textuales[22].

A diferencia de *Cuerpos del delito* (2017), aquí el despliegue gráfico no se desborda en un póster ni tampoco se somete del todo al formato de libro tradicional[23]. Por ello, su lectura en otros formatos cambia radicalmente la experiencia de la narración, exhibiendo una recepción muy diferente como ocurre si se accede al texto en alguno de los formatos digitales[24]. Técnicamente, *El cielo* ya es una obra dibujada con una tableta gráfica y enteramente en soporte digital por parte de Sergio García, lo que también sistematiza el trabajo y las posibilidades del mismo. El dibujante y Lola Moral asumen la exigencia de la legibilidad gráfica de Altarriba, optimizan la viabilidad editorial y se adaptan a aplicar su saber hacer en la obra. Al igual que con el título anterior de Altarriba y Sergio García, es evidente la «voluntad de narrar expansivamente [...] supera(ndo) la convención sin que se pierda la legibilidad de un relato icono-textual»[25]. Esta posición respecto de la legibilidad no responde a una posición conservadora, al contrario, aspira a alcanzar el mayor número de públicos posibles sin rechazar el experimentalismo historietístico. Tanto el guionista como el dibujante y la colorista evidencian la plenitud de un intercambio creativo que sintetiza las cualidades del lenguaje del cómic. La textualización icónica se articula en una correlación de los discursos gráfico-narrativos al servicio de la narración sin renunciar a la capacidad expansiva del medio, mecanizando decenas de recursos que se integran, armonizan y sustituyen a «la viñeta estándar como forma predominante por secuencias gráficas más orgánicas»[26].

[21] Infame, Kike. *Op. cit.*, p. 123.

[22] García Sánchez, Sergio (2020). *Op. cit.*, pp. 23-25.

[23] En cómic, Sergio García siempre ha aplicado «códigos de representación editorial que son viables». *Ibid.*, p. 143. Tal y como demuestra en una de sus más destacadas obras teóricas [*Anatomía de una historieta* (2004)], conceptualiza visualmente las cuestiones del mundo editorial, del que es plenamente consciente, y de la versatilidad de los lenguajes gráficos en un juego metalingüístico tan didáctico como fascinante.

[24] García-Reyes, David (2023). *Op. cit.*, p. 68 puesto que, independiente si es «con un lápiz sobre una pantalla de cristal o [...] con una plumilla sobre el papel, el resultado es el mismo». En García Sánchez, Sergio (2020). *Op. cit.*, p. 140.

[25] García-Reyes, David (2023). *Op. cit.*, pp. 72-73.

[26] García Sánchez, Sergio. «El contenedor de historias: una narración multilineal en un espacio gráfico expansivo», en Marín Viadel, Ricardo y Roldán Ramírez, Joaquín Javier (eds.). *Ideas visuales. Investigación basada en artes e investigación artística*. Granada, Universidad de Granada, 2017, p. 241.

En su temprana condición de teórico, Altarriba expone vocacionalmente su ideario experimental también como creador[27], considerando que la gran versatilidad de la imagen no es solamente una cuestión de historia o sociología porque ostenta tanto posibilidades teóricas como prácticas y, sobre todo, porque la imagen resulta «incontable en sus elementos»[28]. Por ello, las conmutaciones, las permutas, las evoluciones gráficas llevan a que la conexión entre el relato argumental y la representación del libro alcance una convergencia prodigiosa en un dialogo icono-textual que rompe con los esquemas tradicionales, siendo plenamente comprensible que «la relación gráfica entre imagen-texto-narración debe formar un todo que funciona visualmente a nivel global y que reticularmente [...] ordena las secuencias de una historia»[29].

Además, el estilo gráfico y el color recurren a un modo de representación que evoca patrones que remiten al cubismo. Los artistas fragmentan los elementos o los objetos y las figuras pasan a configurarse como planos multifocales diferenciados, mostrando distintos puntos al mismo tiempo y dentro del mismo espacio. Codifican así dentro del plano un efecto de profundidad, que rompe la perspectiva lineal y aplica un movimiento que emana del dinamismo vectorial que amplifica la dirección y el sentido, explorando el enorme caudal de los lenguajes gráficos en las relaciones espacio-temporales del relato historietístico. En contraste, Sergio García se aleja de la linealidad de la literatura y plantea unos códigos diametralmente distintos a los de un libro escrito, trabajando de forma orgánica. Instintivamente, el dibujante busca y expande los caminos gráficos[30] para llegar al tipo de narraciones visuales que le distinguen estilísticamente, a partir de una vectorialidad lectora que proporciona una disposición en la que se plantea una red narrativa multilineal como una direccionalidad visual rupturista con las representaciones convencionales[31]. Por otra parte, la idea de la simultaneidad cinética en algunas de las páginas de *El cielo* muestra la capacidad para abordar una representación que sintetiza distintos segmentos temporales en una misma página o viñeta.

En estos parámetros, se puede observar el valor sociológico del arte y, concretamente, el cómic permite que los autores de *El cielo* desarrollen un espacio ficcional en el que, reforzados por el rigor documental, se confronta el convencionalismo social de Occidente, socavando percepciones ampliamente difundidas. Desde los planteamientos propuestos por la narratología de Iser, el repertorio precedente, las normas sociales e históricas y el contexto sociocultural son puestos en liza en *El cielo*. Sin renunciar a una narración gráfica legible, la obra estudiada se expresa libre y gráficamente de forma experimental, del mismo modo que en *Cuerpos del delito* (2017): «Altarriba considera que la legibilidad es compatible con una

[27] García-Reyes, David. «De la Pintura al Cómic. Proyecciones intermediales en las narraciones gráficas de Antonio Altarriba», en *Arte, Individuo y Sociedad*, vol. 34, n.º 2 (2022), p. 696.

[28] Altarriba, Antonio. *La narración figurativa. Acercamiento a la especificidad de un medio a partir de la «Bande Dessiné» de expresión francesa.* Alcalá de Henares, Ediciones Marmotilla, 2022, p. 106.

[29] García Sánchez, Sergio (2000). *Op. cit.*, p. 131.

[30] Infame, Kike. *Op. cit.*, p. 128.

[31] García-Reyes, David (2023). *Op. cit.*, pp. 67 y 77.

narración híbrida»[32]. La problemática que se genera en cuanto a la legibilidad icónica implica además «un determinado trabajo de la memoria, un arte, una representación buscada y apropiada»[33]. Así, formalmente Moral, García Sánchez y Altarriba estimulan la reflexión política, sociológica e historiográfica y presentan un método para narrar y representar que reivindica el testimonio, lo que demuestra su habilidad para ir más allá tanto ética como estéticamente. Al liberarse de las restricciones o cautelas de la corrección política, se rompe con el silenciamiento de temas proscritos, ignorados o ambos por los medios de comunicación de masas. La alianza de estos artistas toma el testigo de la literatura social de los últimos siglos. La novela gráfica visibiliza y denuncia situaciones y crímenes, relata lo insondable, lo indecible de ese horror redundante y lacerador que vive África desde hace largo tiempo[34], dando testimonio de lo que otras expresiones, ficcionales o documentales no llegan a mostrar.

Uno de los grandes aciertos del libro es el apartado documental[35] junto con su impactante carga crítica, representando realidades omitidas con un aparato gráfico que describe y ambienta las geografías e itinerarios migrantes del protagonista y de otros personajes. La obra permite seguir la evolución de un ser humano en su tortuoso viaje desde el corazón de África hasta su llegada a Europa, meta del supuesto porvenir que ofrecen las latitudes del norte.

Relatos estacionales sobre el viaje humano

Desde una perspectiva histórica, las guerras que derivaron en los procesos de descolonización del continente africano han tenido una notoriedad mediática dispar y han sido objeto de atención cuando se han producido mayores tensiones en estos conflictos. La guerra parece un estado perpetuo en África, donde regularmente se suceden acontecimientos trágicos y crímenes de lesa humanidad como la segregación racial del apartheid en Sudáfrica (1948-1991), las situaciones catastróficas de sequía y hambruna extremas como las de Etiopía (1984-1985) o Somalia (1991-1992), los genocidios de tutsis en Ruanda y Burundi (1990-1994), el genocidio en la República Democrática del Congo (1998-2004) tras la

[32] *Ibid.*, p. 74.

[33] Didi-Huberman, Georges. *Remontajes del tiempo padecido*. Buenos Aires, Biblos, 2015, p. 15.

[34] Siguiendo las constantes de *El corazón de las tinieblas* (1899) de Joseph Conrad, *El cielo* revisita los espacios de esta novela, una implacable denuncia del genocidio congoleño perpetrado por el Imperio belga entre 1885 y 1908 cuyas injusticias y abusos que, por desgracia, siguen vigentes.

[35] La labor de asesoría recae en la cooperante Idoia Moreno Olabuenaga, que ejerce de documentalista del proyecto y aparece en el papel de enfermera en la narración. Moreno es la cofundadora de Jambo Congo, una ONG que trabaja en la República Democrática del Congo para paliar el hambre y la violencia que sufre la población congoleña y que también trabaja impulsando infraestructuras para la construcción de establecimientos sanitarios, educativos y suministros hídricos: https://jambocongoblog.wordpress.com/. Además de agradecer la labor de la asesora, el libro está dedicado a Denis Mukuwege, ginecólogo y activista congoleño que recibió el Premio Nobel de la Paz en 2018 por su trabajo para erradicar la violencia sexual como arma en los conflictos bélicos. Agradecimiento que es extensivo a la que aparece ejerciendo de sanitaria en la novela gráfica. Véase Altarriba, Antonio, García Sánchez, Sergio y Moral, Lola. *Op. cit.*, pp. 36-37.

caída de la dictadura cleptocrática de Mobutu Sese Seko (1971-1997) o los sangrientos años del tirano Idi Amin (1971-1979) al frente de Uganda, marcados por un régimen de terror, persecuciones y asesinatos.

Más recientemente, la Primavera Árabe (2010-2013) y las subsiguientes crisis de refugiados que pedían asilo en Europa (2015) han tenido notables consecuencias en los países del Norte de África y en sus fronteras, generando emergencias que Occidente no ha podido ignorar. No obstante, en líneas generales, la realidad es que África sigue siendo un enorme territorio sistemáticamente olvidado y que se suele percibir de forma homogénea, a pesar de que existen más de cincuenta países y miles de etnias repartidas por su geografía. En esta tierra de nadie, origen de la evolución humana, Corachán Cuyás plantea que vivir es el resultado de «una aventura diaria porque buena parte de su gente ni siquiera sabe cómo acabará el día»[36]; ese es el contexto de Nivek desde el principio hasta el final de la narración.

Desde una perspectiva argumental, el lector puede asociar la trama a los relatos clásicos y a las grandes sagas: se trata de una lectura que comprende el viaje y el tránsito como dinamizadores de la ficción. Un trayecto repleto de aventuras que, tradicionalmente, se orienta hacia el hogar de los héroes como la isla de Ítaca, patria anhelada de Ulises. La realidad de un migrante africano en nuestra contemporaneidad es diametralmente opuesta a la idea de Joseph Campbell del «monomito» y la noción de «la travesía del héroe mitológico»[37]. El viaje descrito por Campbell es un proceso interior que, al concretarse, permite superar todas las adversidades. En cambio, el viaje de un refugiado es una migración forzosa completamente opuesta al retorno. Es el éxodo, dado que lo que busca es un territorio ignoto y desconocido, un espacio promisorio de porvenir y prosperidad que resulta ser muy diferente de lo que creía. La verdadera odisea del protagonista de la novela gráfica es el reverso del héroe homérico: huir de su país y de los espacios hostiles de África, alejarse de las amenazas que soporta. La letanía final de Nivek al llamar a su madre en la celda de aislamiento tras ser condenado busca mitigar el dolor y el oprobio que ha soportado en su travesía hacia el mundo desarrollado, una evocación umbilical y metafórica del vientre materno como lugar hospitalario que atenúa las penurias, las miserias y le permite albergar alguna esperanza.

En estudios recientes sobre migraciones y cómic se aprecia el proceso hacia un cambio al tratarse de una representación del desplazamiento, reflejando además el posicionamiento ético de los autores a la hora de representar las problemáticas de los migrantes y de sus translaciones[38]. Igualmente, se verifica que la disposición de las tramas gráficas se constituye a partir de un esquema en el que se observa la transformación del protagonista y, con frecuencia, se presenta una linealidad cronológica del relato en un encadenamiento de

[36] Corachán Cuyás, Manuel. *Historia del África Negra precolonial… la historia que occidente ignoró*. Barcelona, Edicions+Bernat, 2013, p. 13.

[37] Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México, Fondo de Cultura Económica, 1959, p. 34.

[38] Naghibi, Nima, Rifkind, Candida, y Ty, Eleanor. «Migration, Exile, and Diaspora in Graphic Life Narratives», en *A/b: Auto/Biography Studies*, vol. 35, n.º 2 (2020), p. 295.

«conflicto, tránsito, frontera y meta»[39]. No obstante, sin renunciar a una estructura narrativa similar a la del *bildungsroman*, el planteamiento de *El cielo* resulta más complejo, contando con siete capítulos que corresponden a: «Congo», que introduce el origen de los conflictos que desencadenan la huida de Nivek y Joseph; «La Selva», en el que los dos amigos emprenden un largo y accidentado viaje, en el que termina el arco del personaje de Joseph; «La Sabana», que es una etapa de aprendizaje más pausada pero llena de experiencias junto al hechicero Delwa; «El Desierto», estableciendo un vínculo amical con Aisha y momento en el que Nivek refuerza su deseo de llegar a Europa; «Libia», donde el protagonista se ve empujado a volver a matar para vivir, escapando de nuevo y reencontrándose con Aisha, con la que compartirá el objetivo común de marcharse de África y formar una familia; «Mediterráneo» es el penúltimo capítulo y corresponde al momento en el que mueren Aisha y su hijo recién nacido, convirtiéndose el mar en esa frontera que privará a Nivek de esa posibilidad de escape idealizada y feliz; por último, la narración concluye con el desamparo y la soledad de una fría celda de aislamiento al llegar a Europa.

En los primeros instantes, el lector ve cómo brota milagrosamente Nivek desde una hendija de la tierra tras haber sufrido un derrumbe en la mina de coltán en la que trabaja en situación de semiesclavitud. El protagonista es un niño congoleño de doce años. En estas primeras páginas, el relato entrega una serie de claves, recurre a una secuencialidad más orgánica que funciona casi como el curso sinuoso de un río, donde espacios de luz y de sombra detallan situaciones que van desde el horror más abominable hasta la luminosa esperanza de un destino mejor. Nivek resurge por primera vez de la muerte gracias a su amigo Joseph, que lo rescata de las entrañas de la tierra. Diferentes planos establecen el espacio de la ficción de una manera tangible, efectiva y esencial para adentrarse en la suspensión de incredulidad del relato (Fig. 2). El aparato gráfico aplica trazos de gran precisión geométrica en las anatomías de los personajes y en los paisajes, conjugando una materialidad cromática que subraya la orografía, las cualidades edafológicas, los aspectos vegetales, el precario urbanismo o la naturaleza en su expresión más salvaje, por lo que categoriza un conjunto escenográfico de gran cohesión plástica y narrativa.

El agotamiento que provoca un trabajo de gran carga física lleva al límite a los cuerpos fibrosos esbozados de los niños y concretamente en el protagonista que, desde el principio, se aferra y lucha por su vida. La amenaza mortal de Sifa, el capataz, hace que Nivek se defienda y con un gesto violento da muerte a su agresor, por lo que Wamba —el comandante de la facción de la milicia Raïa Mutomboki— decide convertir a Nivek en un niño soldado, un *kadogo*. Nivek acepta este destino para salvar a Joseph, exigiendo a Wamba que su amigo se convierta en cocinero para que él empuñe las armas.

La hechicera Kabusa es el primer personaje femenino[40] que aparece y la narración gráfica destaca su rol secundario, por la importancia de la iniciación del niño soldado. La intensi-

[39] Álvarez Gómez, Raúl. «Eneas del siglo xxi: narrativas de la crisis migratoria en el cómic publicado en España (2014-2019)», en *Fotocinema*, n.º 21 (2020), p. 258.

[40] Altarriba, Antonio, García Sánchez, Sergio y Moral, Lola. *Op. cit.*, pp. 7-9. Desde Nawhia, astuta y sensible integrante de los Baka a la solidaria y tierna Aisha, en el libro aparecen mujeres que sufren como

Fig. 2. Primeras páginas de *El cielo en la cabeza*. Altarriba, Antonio, García, Sergio y Moral, Lola. *El cielo en la cabeza*. Barcelona, Norma Editorial, 2023.

dad de la escena refleja la propia hibridación cultural, con estampas de vírgenes cristianas y un ídolo de madera tachonado con clavos. La capacidad para proyectar el rito y la percusión gráficamente es todo un alarde dramático de recursos gráficos e intensidad, a partir de una estructura que distribuye iconográficamente múltiples elementos, haciendo que converjan de forma integrada. Del mismo modo, en el segundo capítulo se representa un rito con Eyengui, el gran espíritu de la selva[41]. Kabusa, Eyengui y el Gran Delwa conectan en el libro al protagonista con el pensamiento mágico africano, un flujo de espiritualidad que dinamiza la narración y reduce los momentos de mayor dramatismo.

Si se piensa en el libro *L'Afrique et l'Europe. Atlas du xxe siècle* (1994) de Philippe Lemarchand, lejos de ser un texto superado, los capítulos que componen *El cielo* compendian ficcionalmente algunas de las cuestiones que aborda Lemarchand [42]. Así, la novela gráfica evidencia la presencia y el abandono de África frente a la colonización europea, una historia

víctimas de un orden patriarcal, pero son capaces de enfrentarse a las más duras condiciones, representando la empatía y el cariño, ofreciendo coordenadas con las que albergar esperanzas.

[41] *Ibid.*, pp. 55-56.

[42] Lemarchand, Phillippe. *Atlas de África*. Madrid, Acento, 2000.

cíclica de oprobio y sumisión, signada indefectiblemente por el comercio y la trata esclavistas. Desde una perspectiva contemporánea, se puede comparar con las migraciones forzosas que se producen en las costas norteafricanas, arrastrando oleadas de seres humanos que se agolpan en las fronteras y en los centros de reclusión migratorios. Lo anterior contrasta con los imaginarios occidentales, ya que en la mayoría de las ocasiones se trata de imágenes idílicas y exóticas de los territorios africanos convertidos al mismo tiempo en oportunidades de negocio.

En la novela gráfica, el protagonista deberá enfrentar los mayores dilemas. Vindu, militar y esbirro de Wamba, exige a Nivek disparar a su madre, a su abuelo y a sus hermanos. Al asesinar a su familia evita su propia muerte, pero carga en su conciencia con la culpa. En la cruda escena posterior, Nivek se verá obligado a engullir los pechos mutilados de su madre muerta: «Son las mismas de las que mamaste siendo niño… las que te dieron tu primer alimento…»[43], afirma el execrable Vindu. Este acto caníbal y abyecto lleva al protagonista a alimentar un profundo odio hacia los militares que comandan la guerrilla y le empuja a sobrevivir y a preparar su venganza. La obra presenta a hombres y mujeres como víctimas de la violencia, siendo sus cuerpos profanados y abusados. La ira con la que se ejerce la violencia contra la mujer es particularmente cruenta, desde la mutilación *post mortem*, la violación o el asesinato. Los actos traumáticos que sufren los personajes perpetúan la miseria material y moral de las sociedades africanas, pero además los seres humanos que soportan estas situaciones están marcados por heridas físicas y traumas psicológicos. Así, lo abyecto parece tomar un cariz diametralmente más perturbador y salvaje cuando se observan los cuerpos violentados de los niños, las mujeres y los hombres del continente africano. La representación de los cuerpos desnudos y forzados de las mujeres se manifiesta como el culmen de lo extremo. Los cuerpos son mostrados cromáticamente en negro, como la sangre de los muertos y los heridos, como una especie de fundido a negro que intenta amortiguar el espanto y el horror de estos actos. El apetito homicida de los mandos militares no se sacia con la violación cometida contra una mujer de sus oponentes, los milicianos Mai-Mai. Vindu asesina cruelmente a la mujer a la que Nivek ha simulado violar, una acción tan desmedida que hace que el protagonista sea incapaz de entender tanta barbarie[44].

El control de las minas de coltán en la región de Kivu del Sur es la razón de ser de los distintos grupos militares que operan en la región, que son apoyados por las diferentes potencias interesadas en el codiciado mineral. Se trata de un compendio geopolítico a través de una secuencia de veinticuatro viñetas en el que dos representantes de una empresa china, un caucásico y un asiático, regatean con los corruptos políticos congoleños la venta del coltán y están flanqueados por Wamba y sus hombres, que obtendrán la parte más exigua de los beneficios. La transacción escenifica de forma palmaria las prácticas poscoloniales a partir del agravamiento de estas luchas sinsentido[45]. De este modo, se puede seguir manteniendo

[43] Altarriba, Antonio, García Sánchez, Sergio y Moral, Lola. *Op. cit.*, p. 12.

[44] *Ibid.*, pp. 28-29.

[45] Mbembe, Achille. *Necropolítica*. Barcelona, Editorial Melusina, 2011, p. 82.

a: «bandas de guerreros con una apariencia de aparato civil y de poder de coacción a la vez que se participa en redes internacionales (formales e informales, de circulación interestatal de divisas y riquezas (marfil, diamantes, madera, minerales…)»[46]. La guerra facilita la adquisición de las materias primas en África, una práctica de latrocinio que redunda en el interés de las grandes corporaciones multinacionales y empobrece aún más a los países africanos (Fig. 3).

HEMOS LLEGADO AL MISMO TIEMPO QUE VOSOTROS ¡YA OS DIJE QUE CON ESTE COCHE HACEMOS EL VIAJE DESDE SHABUNDA EN MENOS DE TRES HORAS
EL SEÑOR MARCELLIN CISHAMBO, GOBERNADOR DE KIVU SUR, EL SEÑOR ADALBERT MURHULA, MINISTRO DE MINAS DE LA REGIÓN Y EL SEÑOR MATATA PONYO DE... GOBIERNO DE KINSHASA
LES PRESENTO AL SEÑOR FRANK MÉNARD Y AL SEÑOR MICHAEL WANG, REPRESENTANTES DE KUN HOL MINING...
HOLA MARCELLIN HOLA ADALBERT, YA NOS CONOCEMOS
WAMBA... CREO QUE LES DISTE UNA BUENA PALIZA A LOS MAI MAI
ENTONCES ¿OS HABÉIS QUEDADO CON LAS TRES MINAS QUE CONTROLABAN LOS MAI-MAI...?
CALCULO QUE PODREMOS SACAR CINCUENTA K LOS AL DÍA DE CADA UNA... EN TOTAL, CUATRO O CINCO TONELADAS AL MES
CINCO TONELADAS ES POCO, SEIS... SI NOS DAS SEIS TONELADAS AL MES, TE PAGAREMOS DOS DÓLARES POR KILO
JA JA JA TENDRÍAS QUE HABER VISTO CÓMO HUÍAN
SÍ... SON TODAS DE ESTE TAMAÑO Y FILADOS EN LA CALIDAD DEL MINERAL
ES MUCHO, WAMBA... TE VAS A HACER MUY RICO
DOS DÓLARES ES POCO, SOMOS MUCHOS A REPARTIR EN EL GOBIERNO... DOS DÓLARES Y MEDIO...
SÍ, ES MUCHO, A REPARTIR, PERO TENÉIS MUCHAS MINAS... DE URANIO, DE COBALTO, DE ORO, DE TUNGSTENO... AHORA TAMBIÉN DE LITIO... OS ESTÁIS HACIENDO MILLONARIOS... A JA JA JA...
DE ACUERDO, DE ACUERDO, SEÑOR WANG, SEIS TONELADAS A DOS DÓLARES EL KILO...
BIEN, TRATO HECHO... ¡VAMOS A CELEBRARLO...!
DOS DÓLARES... SI NO QUERÉIS LO DEJAMOS... NADIE OS DARÁ MÁS

Fig. 3. Lecciones geopolíticas en *El cielo en la cabeza*. Altarriba, Antonio, García, Sergio y Moral, Lola. *El cielo en la cabeza*. Barcelona, Norma Editorial, 2023, p. 31.

Como señalaba Bill Freund, dentro de un enfoque vinculado al materialismo histórico[47], la lectura que se puede hacer del desarrollo del continente está caracterizada por el establecimiento de una sociedad de clases particularmente jerárquica. Estos procesos son desiguales y dependen de cada nación africana, pero la inexistencia de equidad y la ausencia de derechos sociales y humanos básicos constituye una constante. A las violencias raciales, sociales, bélicas, políticas y económicas le acompaña el hambre, el mayor vacío de las sociedades africanas[48] después de la descolonización continental iniciada a mediados del siglo xx. La historia de *El cielo* ambienta muchas de las circunstancias que asolan África.

No resulta raro que Nivek y Joseph encuentren su oportunidad para escapar durante una emboscada. Después de vengarse de Vindu, los dos amigos se adentran en la selva de no-

[46] *Ibid.*, p. 117.

[47] Freund, Bill. *The making of contemporary Africa: the development of African society since 1800*. Londres, MacMillan, 1984.

[48] Fage, John Donelly. *A history of Africa*. Londres, Routledge, 1995, p. 529.

che y marchan hacia el Hospital de Panzi, cerca de Bukavu, en el que ejerce el Doctor Mukwege. La breve aparición de Mukwege ofrece una posibilidad para sanar las heridas de la violencia, las secuelas físicas y las psicológicas[49]. El aprendizaje de Nivek por alejarse de la espiral de violencia en la que ha crecido resulta accidentado, pues no está interesado en ningún oficio y la terapia de grupo con otros *kadogos* tampoco satisface sus expectativas. Es en la clase de Geografía donde Nivek aprende que el Congo era territorio colonial belga y también cómo en la actualidad Europa, Estados Unidos o China ejercen el control económico y político del mundo, perpetuando la miseria y el hambre de los países en desarrollo. El antiguo niño soldado se marca el objetivo de marchar hacia el norte y desea huir de su país, al que considera maldito, y prevé establecerse en Europa. En este segmento, el dibujante juega con los límites de la página y la viñeta, intercalando cuerpos y volúmenes en penumbra, posibilitando contrastes lumínicos y cromáticos, jugando con la perspectiva y la escenografía tanto en espacios interiores como exteriores. El uso del negro para la sangre es una elección que diluye la crueldad de las matanzas, una violencia tan explicita que Sergio García y Lola Moral intentan representarla en composiciones casi escultóricas que congelan la muerte. A pesar del movimiento que confieren a muchas de las escenas, los artistas captan esos momentos con una gravedad solemne, enfatizando la importancia y dureza de situaciones despojadas de cualquier sesgo de complacencia.

En «La selva» toda la enorme tensión dramática acumulada en el primer capítulo se reduce. La apertura del episodio resume gráficamente cómo los dos amigos avanzan por la densa vegetación selvática[50]. La copa de un árbol va a servir de refugio para Nivek y Joseph desde donde se despliega el marco de viñetas de la trama, al igual que la disposición de los troncos de los árboles en las primeras páginas del capítulo. Los lazos de amistad y aventura se estrechan como el ramaje. El trayecto por la selva les aporta algunas lecciones de supervivencia hasta que encuentran a la tribu Baka, una etnia pigmea. La hospitalidad de este pueblo hace que, durante un tiempo, los dos amigos permanezcan en el poblado. La articulación grafica se organiza con los dibujos-trayectos del dibujante, asignando un orden a la lectura[51]. De lo anterior, se eliden las estructuras que restringen las posibilidades de relación espacio-temporal de la narración gráfica y se fortalece el seguimiento de la historia, apostando por un lector activo e inmersivo. El azar al terminar la etapa de la selva se cierra con el sinuoso y escamado cuerpo de una mamba negra que muerde mortalmente a Joseph. El amigo de Nivek, faro moral de la trama hasta ese momento, le pide que le quite la vida para no sufrir. Tras cumplir el ruego de Joseph, el protagonista duerme junto al cadáver y a la mañana siguiente le entierra, haciéndose una herida con el machete con la que riega la improvisada tumba, símbolo del vínculo que les une para siempre[52].

[49] Altarriba, Antonio, García Sánchez, Sergio y Moral, Lola. *Op. cit.*, p. 37.

[50] *Ibid.*, pp. 28-29.

[51] García Sánchez, Sergio (2000). *Op. cit.*, p. 91.

[52] Altarriba, Antonio, García Sánchez, Sergio y Moral, Lola. *Op. cit.*, p. 70-72.

«La Sabana» es el tercer capítulo y donde se muestra la madurez alcanzada por Nivek en su tránsito por África. El protagonista sobrevive como puede cazando animales con el machete y la cerbatana. Cuando se encuentra con el Gran Delwa, el hechicero se presenta como el más poderoso sanador al oeste del Lago Chad. En el diálogo que mantienen, Nivek le cuenta que quiere llegar a Europa porque «en África no hay futuro… y yo quiero futuro para mí y mis hijos…»[53]. El protagonista expresa sus anhelos y los proyecta más allá de la huida, algo que hasta ese momento no pensaba. Durante cierto tiempo, el joven acompaña como ayudante al Gran Delwa. De este modo, llegan a Babungo, un territorio en el noroeste de Camerún donde tendrán que atender a Zafoa III, un monarca de este singular y pequeño reino africano. Junto al hechicero, Nivek aprende valiosas lecciones sobre la crueldad, la codicia y la ambición encarnadas por Abakar, el hijo primogénito del rey enfermo, sediento de poder. También apreciará el gobierno justo que representa Adoum, el hijo predilecto de Zafoa al suceder a su padre. Al no haber podido salvar la vida del soberano de Babungo, Delwa asume que su final ha llegado, acompaña a Nivek a las puertas del desierto y se deja morir sentado en un viejo árbol después de darle su reloj de bolsillo. En una lírica imagen, el protagonista se aleja y el hechicero pasa a formar parte del tronco de Tokoto, una vieja acacia de copa plana (*Acacia tortilis*) que tiene cientos de años (Fig. 4).

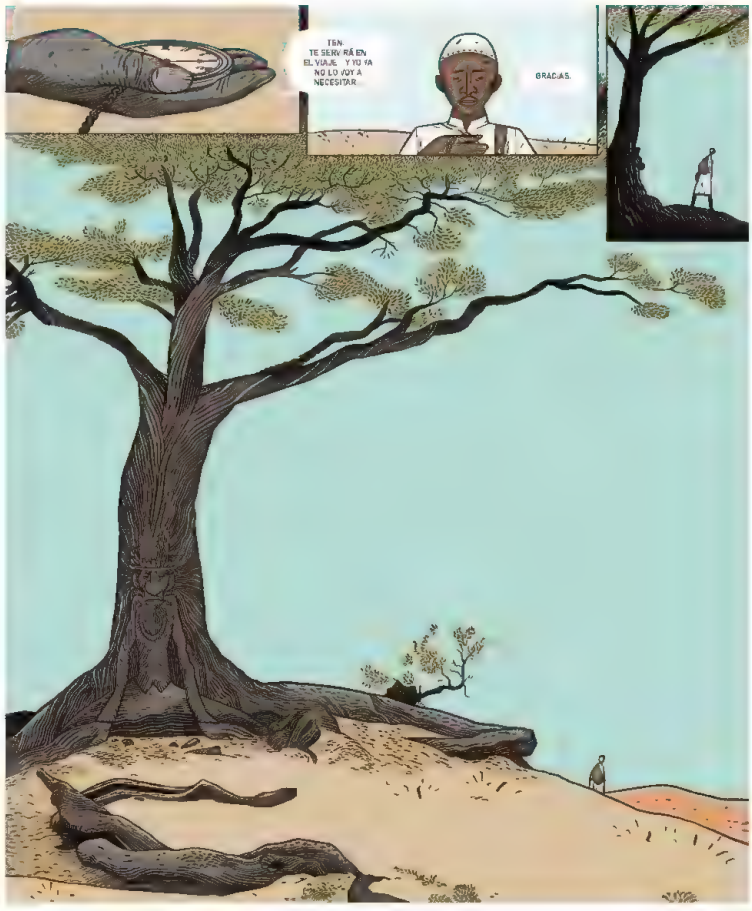


Fig 4. El Gran Delwa se une a Tokoto. Altarriba, Antonio, García, Sergio y Moral, Lola. *El cielo en la cabeza*. Barcelona, Norma Editorial, 2023, p. 92.

En el cuarto capítulo, «El Desierto», Nivek atraviesa el desierto del Sahara a través del Chad. Durante las primeras páginas de este segmento, el antiguo niño soldado emplea la experiencia que ha adquirido, sobreviviendo a la implacable y rigurosa climatología del de-

[53] *Ibid.*, p. 77.

sierto, abrasador y sofocante por el día y gélido durante la noche. La falta de recursos hará que el joven llegue casi al límite de sus fuerzas hasta que se encuentra con una caravana de migrantes que marcha hacia Libia. La mayoría del grupo ha pagado por el viaje y no ve con buenos ojos a Nivek, pero la intercesión de Aisha, la única mujer del grupo y originaria de Sudán, hará que el agotado viajero pueda proseguir su periplo. Aisha demuestra una gran generosidad, prestándole algunas de sus ropas para protegerse y cediéndole la mitad de su comida y su agua. Para sobrevivir, el protagonista realiza incisiones en el camello que lleva la expedición y tanto la chica como él sorben la sangre sin llegar a desangrar al animal. Después de algunas jornadas, llegan a las estribaciones del Monte Akakus, al oeste de Libia, donde les espera un camión que los llevará a Trípoli. Sin embargo, el camión los traslada a Misrata, al noroeste de Libia, no para emprender el camino a Europa, sino para venderlos como esclavos en un mercado de trata de personas.

La novela gráfica de Altarriba, García Sánchez y Moral se opone a la historia oficial o a los relatos oficialistas puesto que, en la mayoría de los casos, la cobertura mediática ignora sistemáticamente lo que pasa en estos lugares del mundo. La naturaleza virgen también se da cita en los paisajes de la narración, pero en ningún momento se pierde de vista que, en la selva o en la sabana, la vida del ser humano está amenazada por la fauna salvaje y, sobre todo, por otros congéneres que otorgan escaso valor a la vida de sus semejantes.

Durante el quinto capítulo, «Libia», Nivek y Aisha se separan al ser vendidos en el mercado de esclavos de Misrata. También será vendido Omán, un insolidario imán de Yemén. A Nivek lo compra un empleado de Tarek Bashir, el hombre más poderoso de la ciudad. El antiguo *kadogo* evita convertirse en esclavo sexual de Bashir, pero tendrá que luchar en los combates a muerte organizados por su amo. Estos sangrientos espectáculos harán que Nivek se entrene día y noche siguiendo las indicaciones de Mahmoud, otro luchador egipcio. En una ágil sucesión de viñetas, que funciona como elipsis, el protagonista obtiene sucesivas victorias ante distintos oponentes —esclavos como él— de Nigeria, Camerún o Uganda, evidenciando su afán por sobrevivir y su capacidad para el combate (Fig. 5). Cuando le toca luchar contra Mahmoud, sabiendo que les espera la muerte, convence a su compañero para escapar de la jaula. Con gran rapidez y astucia, se hacen con el dinero de las apuestas y escapan desnudos a la calle. Tras conseguir ropa, se reparten el botín y se despiden. Con el dinero, Nivek paga su pasaje para Europa y, mientras espera junto a otros migrantes en un edificio próximo al puerto a que salga su embarcación, se reencuentra con el huraño Osmán y con Aisha. La mujer, embarazada, ha sido explotada sexualmente. Ante esta situación, se siente feliz al reencontrarse con el joven congoleño, pidiéndole mantener relaciones con la creencia de que su bebé se convertirá en el hijo de Nivek. De este modo, el protagonista pierde su virginidad y estrecha su relación con Aisha. Gracias a la secuencialidad dimensional de una gran viñeta central, vemos cómo los dos personajes mantienen un acto sexual, que es como una escena esperanzadora y que contrasta con la carga sexual violenta del primer capítulo[54].

[54] *Ibid.*, p. 118.

En «Mediterráneo», el sexto capítulo, los acontecimientos se desbordan. La expedición de los migrantes parte rumbo a Italia y se encuentra en alta mar bajo el control de las mafias. La precaria lancha parcheada excede su capacidad y la inseguridad de los migrantes se acrecienta. Durante la navegación, Osmán, al ver a Aisha embarazada, acusa a la mujer de portar mala fortuna por haberse prostituido. Nivek defiende a Aisha, afirmando que es su mujer y que el bebé es suyo. En la agitación de la travesía, el parto se adelanta, Aisha da a luz y da de mamar al recién nacido. En medio de una tormenta, un forcejeo entre el responsable de la embarcación y un pasajero provoca un disparo que revienta la lancha. El mar se cobra la vida de muchos náufragos, entre los que se encuentran Aisha y el bebé. En la superficie, agarrados a los restos de la barca, resisten tres personas, entre ellos, Nivek. Un barco humanitario les rescata y se dirige al puerto de Valencia, el único que ha dado permiso a los refugiados recogidos en el mar. Antes de llegar al puerto, Nivek y otro migrante tunecino consiguen saltar antes de que las autoridades migratorias suban a la nave.

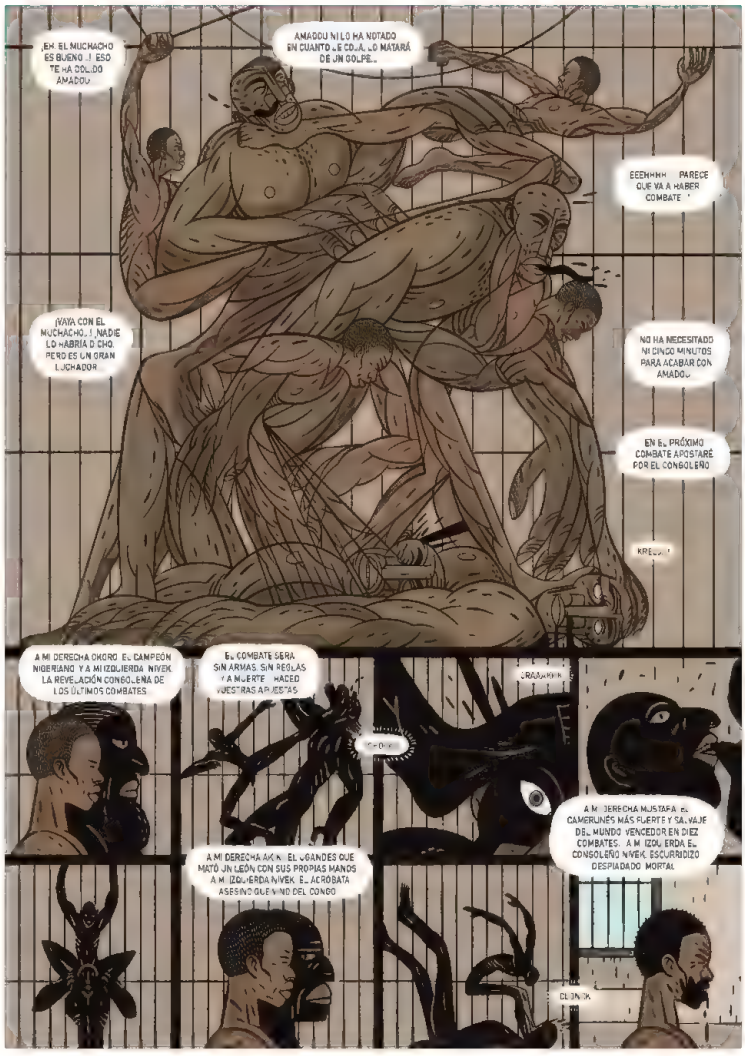

¡EH, EL MUCHACHO ES BUENO...! ESO TE HA COLOCADO AMADOU
AMADOU NI LO HA NOTADO SIN CUANTO LE COJA, LO MATARÁ DE UN GOLPE...
EEEHHHH... PARECE QUE VA A HABER COMBATE
¡VAYA CON EL MUCHACHO...! NADIE LO HABRÍA DICHO PERO ES UN GRAN LUCHADOR
NO HA NECESITADO NI CINCO MINUTOS PARA ACABAR CON AMADOU
EN EL PRÓXIMO COMBATE APOSTARÉ POR EL CONGOLEÑO
A MI DERECHA OKORO, EL CAMPEÓN NIGERIANO Y A MI IZQUIERDA NIVEK, LA REVELACIÓN CONGOLEÑA DE LOS ÚLTIMOS COMBATES
EL COMBATE SERÁ SIN ARMAS, SIN REGLAS Y A MUERTE. HACED VUESTRAS APUESTAS
A MI DERECHA MUSTAFA, EL CAMERUNÉS MÁS FUERTE Y SALVAJE DEL MUNDO. VENCEDOR EN DIEZ COMBATES. A MI IZQUIERDA, EL CONGOLEÑO NIVEK, ESCURRIDIZO DESPIADADO MORTAL
A MI DERECHA AKIN, EL GRANDES QUE MATÓ UN LEÓN CON SUS PROPIAS MANOS A MI IZQUIERDA NIVEK, EL ACRÓBATA ASESINO OLEAJE DEL CONGO

Fig. 5. Nivek lucha por su vida en la jaula en *El cielo en la cabeza.* Altarriba, Antonio, García, Sergio y Moral, Lola. *El cielo en la cabeza.* Barcelona, Norma Editorial, 2023, p. 114.

En «España», el último capítulo, Nivek sobrevive como mantero en la Gran Vía madrileña, vendiendo falsificaciones de bolsos. Un compañero le dice que debe aprender a vender y que no le engañen. Para el migrante, se trata de un contexto desconocido porque «en Europa un guerrero no tiene nada que hacer... Aquí solo se compra... y se vende... El dinero es lo único que importa»[55]. Al ser perseguido por un policía municipal, se resiste y en el force-

[55] *Ibid.*, p. 77.

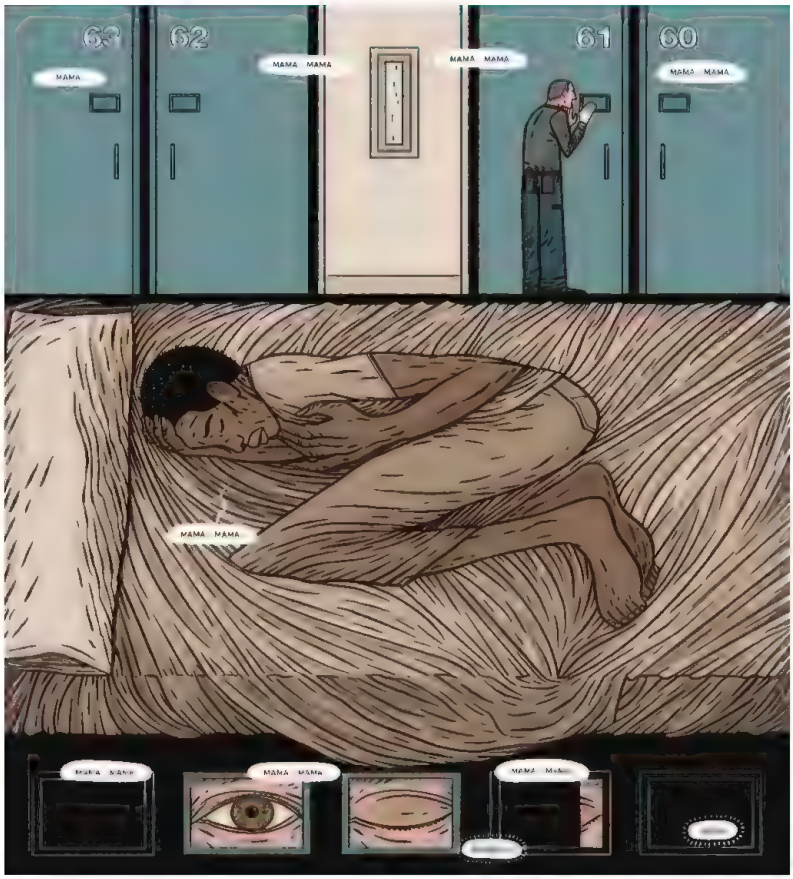


Fig. 6. Final de un viaje, inicio de una condena. Altarriba, Antonio, García, Sergio y Moral, Lola. *El cielo en la cabeza*. Barcelona, Norma Editorial, 2023, p. 133.

jeo el agente queda parapléjico y Nivek es herido. Condenado a doce años de prisión, en las últimas páginas, un funcionario de prisiones conduce al joven a un módulo de aislamiento en la prisión. El relato se cierra con el cuerpo encogido del protagonista en el camastro de la celda, mientras llama reiteradamente a su madre (Fig. 6). En este clímax final, se confirma que esta suerte de héroe/antihéroe es una víctima, en su realidad más palpable «yace su peripecia, la revelación del desenlace», pues al silenciarse «la indignación y la ira, que nos obligan a la acción [...], la forma de [mitigar el desamparo] es el lamento, que surge a partir de cualquier recuerdo»[56].

En *El cielo* la idea de frontera junto con la secuenciación de Sabana-Desierto-Mediterráneo representa un peaje vital, puesto que se trata de «necrofronteras». Acudiendo a la noción de necropolítica[57], la novela gráfica incide en abordar no solamente el neocolonialismo, sino la consolidación sistémica de unas estructuras que refuerzan al capitalismo global y la mercantilización de estructuras que condicionan la libertad de movimiento y la aspiración de alcanzar una vida mejor. Altarriba, García y Moral describen una diáspora a través del continente africano, un «espacio de excepción» que es el que define Dominic Davies[58] cuando habla de la frontera entre Estados Unidos y México, lindes equivalentes a los límites entre África y Europa, funcionando casi como lugares de suspensión de la legalidad y de los derechos humanos. Las narraciones gráficas que abordan estos relatos denuncian

[56] Arendt, Hannah. *Hombres en tiempos de oscuridad*. Barcelona, Editorial Gedisa, 1990, p. 31.

[57] Mbembe, Achille. *Op. cit.*

[58] Davies, Dominic. «Dreamlands, Border Zones, and Spaces of Exception: Comics and Graphic Narratives on the US-Mexico Border», en *A/b: Auto/Biography Studies*, vol. 35, n.º 2 (2020), pp. 383–403.

las violencias sobre los migrantes y las acciones políticas a uno y otro lado de las fronteras, junto con la vigilancia y el control con la misión de evitar que los migrantes consigan llegar o establecerse en los territorios de los mismos estados que se aprovechan de los recursos o de la mano de obra africana.

Para una discusión: sellando escenas y proyectando esperanzas

Hay una historia antes de la llegada de los europeos a África en la que se puede encontrar una enorme cantidad de organizaciones tribales, reinos e imperios muy distintos. Colectivos humanos diversos fueron esquilmados en una metódica depredación que les convirtió en mercancía y moneda de cambio. Resulta muy complicado intentar cambiar cómo se han contado los procesos que tienen que ver con África, puesto que los imaginarios que se instalan e imperan en los medios de comunicación de masas son persistentes, escuetos y simplificadores, actos de reduccionismo rampante plenamente asentados.

Desde la crítica poscolonial pueden apreciarse con un recorrido secular, puesto que «las topografías reprimidas de la crueldad (plantación y colonia, en particular) [...] sugieren que el poder de la muerte nubla las fronteras entre resistencia y suicidio, sacrificio y redención, mártir y libertad»[59]. Por lo anterior, el arte y, específicamente, el cómic puede asumir un modo distinto de mirar y ofrecer otras formas de pensar. No se pretende que la ficción sustituya a la información, sino demostrar que el acceso que se da a los lectores sobre ciertas geografías y situaciones ignoradas con frecuencia, señalan el interés de muchos autores por intentar mostrar aquello que se omite. Así, este trabajo se sitúa en las coordenadas planteadas por otras investigaciones que se han ocupado de las representaciones historietísticas de las fronteras y los conflictos derivados de las crisis migratorias en Norteamérica[60], también de los estudios sobre obras gráficas en torno a la crisis de los refugiados del Mediterráneo llegados a Europa, tras los conflictos latentes de Libia y Siria[61].

Con el estudio de las representaciones de las migraciones y de la crítica poscolonial a través de la novela gráfica, se puede establecer y determinar tanto la expresividad lírica de sus imágenes, epatantes y épicas en muchos pasajes, como la capacidad única de concretar una estética vinculada necesariamente al posicionamiento ético de sus creadores frente al tablero de las realidades sociales y la geopolítica contemporánea. Al señalar las implicaciones occidentales en relación a la cultura del abuso junto con el acercamiento a los «paisajes

[59] Mbembe, Achille. *Op. cit.*, p. 75.

[60] Castilleja, Diana. «Delinear la frontera México-Estados Unidos: Cinco propuestas desde la narrativa gráfica y el cómic», en *Ocnos*, vol. 22, n.º 1 (2023). Disponible en https://doi.org/10.18239/ocnos_2023.22.1.332

[61] Vilches Fuentes, Gerardo. «La fotografía como viñeta: un análisis de La grieta de Guillermo Abril y Carlos Spottorno», en Gracia Lana, Julio Andrés, Asión Suñer, Ana y Ruiz Cantera, Laura (coords.). *Dibujando historias: el cómic más allá de la imagen*. Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2021, pp. 503-512; Chirol, Anouk. «Frontières géographiques et frontières génériques: "La Fissure" de Guillermo Abril et Carlos Spottorno (2016)», en Lloze, Évelyne y Marigno, Emmanuel (eds.). *Approches comparatistes intermédiales et interculturelles: Vingt-cinq ans de recherche interdisciplinaire au CELEC*. París, Orbis Tertius, 2021.

relacionales» y a la territorialización de la que se sirve la narración gráfica, se distingue una representación intersubjetiva e inmersiva en cuanto a lo que supone afectiva y éticamente el relato[62], algo que, necesariamente, es el resultado de la orientación de sus autores.

El cielo invita a reflexionar en torno a la independencia política del continente africano, que puede ser una realidad más o menos discutible a tenor de las dificultades de la diplomacia internacional para alcanzar la paz[63], pero que, desde hace décadas, no parece obtener los resultados esperados. Igualmente, la novela gráfica evidencia que la emancipación, la autonomía, la soberanía completa de los pueblos africanos está muy lejos de producirse, al constituirse como un proceso que sigue latente en un contexto de crisis humanitarias y conflictos bélicos marcados por la violencia, el hambre, la enfermedad, la corrupción y el expolio de los recursos por parte de agentes extranjeros. La noción de que vivimos en un mundo fronterizo, como señalaba Salman Rushdie, expresa cómo el continente africano es un lugar codiciado, violentado por sus mismas fronteras, tan forzosas como intangibles. Son un reflejo de las herencias coloniales alimentadas por los interesados equilibrios del tablero internacional, más atentos a sus dependencias económicas que a rebajar su mala conciencia respecto a poblaciones y gentes que consideran subalternos.

La indefinición que describe el errático deambular de Nivek, fruto de su desconocimiento o frágil orientación, no impide que su energía sea doblegada por las adversidades. Siempre hacia el norte, el sinuoso itinerario del protagonista expresa una metáfora materializada en la voluntad humana en pos de un horizonte mejor. Como si se tratase de una parábola, el protagonista huye del apocalipsis. El hambre, la guerra, la enfermedad y la muerte empujan a Nivek en su periplo hacia la supuesta tierra de promisión que es Europa. Lejos de ser un relato desesperanzado, *El cielo* traza un deslumbrante y perturbador relato, ofreciendo una visión de África y sus gentes alejada de estereotipos en torno a niños soldados y guerras interminables.

Habitualmente, mujeres, hombres o niños africanos son presentados de forma estereotipada, reduciéndolos a inmigrantes ilegales que arriban a las costas de Europa bajo mensajes xenófobos que recurren al miedo y a la ignorancia respecto de los otros. Pocas veces un cómic tiene la capacidad de interpelar y estremecer, de construir una narración lúcida y desoladora que agita el espíritu crítico y traspasa las fronteras lejanas, los paisajes naturales y las geografías humanas.

Desde un análisis estético, el aparato gráfico acredita la competencia de Sergio García y Lola Moral en la trama ideada por Antonio Altarriba por la destreza en el dibujo y la incorporación de herramientas digitales[64]. Estas añaden soluciones estéticas y narrativas al relato

[62] Naghibi, Nima, Rifkind, Candida, y Ty, Eleanor. *Op. cit.*, p. 296.

[63] Copson, Raymond W. *Africa's wars and prospects for peace*. Estados Unidos, M. E. Sharpe, 1994, p. 182.

[64] Bordes Cabrera, Enrique. *Cómic, arquitectura narrativa. Describiendo cuatro dimensiones con dos* [tesis doctoral]. E.T.S. Arquitectura (UPM), 2015, p. 208. Disponible en https://doi.org/10.20868/UPM.thesis.40067

historietístico, que se enriquece con un catálogo de unidades estructurales que podrían funcionar por sí mismas, pero que están perfectamente integradas dentro de la narración.

Las producciones culturales y, en este caso, la ficción gráfica no tiene que ser un medio propositivo para encontrar soluciones a la barbarie o a los problemas de África, pero si puede abrir un espacio para la capacidad crítica. De esta manera, la obra de Moral, García Sánchez y Altarriba ofrece algunas certezas y, sobre todo, cuestiona la percepción de esos otros que llegan a nuestras fronteras, que buscan la protección en nuestras calles, aspirando a oportunidades que tuvimos, las que un día también anhelamos. Personas en las que mirarse, esos otros con sus circunstancias, que son espejo de lo que fuimos, reflejo de lo que somos y de lo que seremos porque esos otros también somos nosotros.

Bibliografía

Altarriba, Antonio. *La narración figurativa. Acercamiento a la especificidad de un medio a partir de la "Bande Dessiné" de expresión francesa.* Alcalá de Henares, Ediciones Marmotilla, 2022.

—García, Sergio y Moral, Lola. *El cielo en la cabeza*. Barcelona, Norma Editorial, 2023.

Álvarez Gómez, Raúl. «Eneas del siglo xxi: narrativas de la crisis migratoria en el cómic publicado en España (2014-2019)», en *Fotocinema*, n.º 21 (2020), pp. 243-266. Disponible en https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2020.vi21.10007

Arendt, Hannah. *Hombres en tiempos de oscuridad*. Barcelona, Editorial Gedisa, 1990.

Benjamin, Walter. *Iluminaciones*. Madrid, Taurus, 2018.

Bordes Cabrera, Enrique. *Cómic, arquitectura narrativa. Describiendo cuatro dimensiones con dos* [tesis doctoral]. E.T.S. Arquitectura (UPM), 2015. Disponible en https://doi.org/10.20868/UPM.thesis.40067

Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México, Fondo de Cultura Económica, 1959.

Castilleja, Diana. «Delinear la frontera México-Estados Unidos: Cinco propuestas desde la narrativa gráfica y el cómic», en *Ocnos*, vol. 1 n.º 22 (2023). Disponible en https://doi.org/10.18239/ocnos_2023.22.1.332

Chirol, Anouk. «Frontières géographiques et frontières génériques: "La Fissure" de Guillermo Abril et Carlos Spottorno (2016)», en Lloze, Évelyne y Marigno, Emmanuel (eds.). *Approches comparatistes intermédiales et interculturelles: Vingt-cinq ans de recherche interdisciplinaire au CELEC*. París, Orbis Tertius, 2021, pp. 283-300.

Chute, Hillary. «Comics Form and Narrating Lives», en *Profession*, n.º 1 (2011), pp. 107-117. Disponible en https://www.jstor.org/stable/41714112

Copson, Raymond W. *Africa's wars and prospects for peace*. Estados Unidos, M. E. Sharpe, 1994.

Corachán Cuyás, Manuel. *Historia del África Negra precolonial... La historia que Occidente ignoró*. Barcelona, Edicions+Bernat, 2013.

Davies, Dominic. «Dreamlands, Border Zones, and Spaces of Exception: Comics and Graphic Narratives on the US-Mexico Border», en *A/b: Auto/Biography Studies*, vol. 35, n.º 2 (2020), pp. 383–403. Disponible en https://doi.org/10.1080/08989575.2020.1741187

Didi-Huberman, Georges. *Remontajes del tiempo padecido*. Buenos Aires, Biblos, 2015.

Fage, John Donelly. *A history of Africa*. Londres, Routledge, 1995.

Forceville, Charles. «Visual representations of the Idealized Cognitive Model of anger in the Asterix album *La Zizanie*», en *Journal of Pragmatics*, vol. 37, n.º 17 (2005), pp. 69-88. Disponible en https://doi.org/10.1016/j.pragma.2003.10.002

Freund, Bill. *The making of contemporary Africa: the development of African society since 1800*. Londres, MacMillan, 1984.

García-Reyes, David. «De la Pintura al Cómic. Proyecciones intermediales en las narraciones gráficas de Antonio Altarriba», en *Arte, Individuo y Sociedad*, vol. 34, n.º 2 (2022), pp. 683-702. Disponible en https://doi.org/10.5209/aris.75237

—«Anatomías convergentes. De la prosa a la narración gráfica en *Cuerpos del delito* (2017) de Antonio Altarriba y Sergio García Sánchez», en *Acta literaria*, n.º 66 (2023), pp. 61-80. Disponible en http://dx.doi.org/10.2939/al66-4acdg10004

García Sánchez, Sergio. *Sinfonía gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*. Barcelona, Glénat, 2000.

— *Anatomía de una historieta*. Madrid, Sins Entido, 2004.

—«El contenedor de historias: una narración multilineal en un espacio gráfico expansivo», en Marín Viadel, Ricardo y Roldán Ramírez, Joaquín Javier (eds.). *Ideas visuales. Investigación basada en artes e investigación artística*. Granada, Universidad de Granada, 2017, pp. 240-251.

—«Entre la investigación y el arte», en *Papeles de Cultura Contemporánea*, n.º 22 (2020), pp. 129–145. Disponible en https://doi.org/10.30827/pcc.v0i22.15610

Groensteen, Thierry. *Sistema de la historieta*. Santiago, Nauta Colecciones Editores, 2021.

Infame, Kike. «Entrevista a Sergio García», en *CuCo, Cuadernos de Cómic*, n.º 6 (2016), pp. 120–133. Disponible en https://doi.org/10.37536/cuco.2016.6.1154

Ingarden, Roman. *La comprehensión de la obra de arte literaria*. México, Universidad Iberoamericana, 2005.

Iser, Wolfgang. *El acto de leer. Teoría del efecto estético*. Madrid, Taurus, 1987.

Kress, Gunter y Van-Leeuwen, Theo. *Multimodal Discourse. The Modes and Media of Contemporary Communication*. Londres, Hodder Arnold Publication, 2001.

Lemarchand, Phillippe. *Atlas de África*. Madrid, Acento, 2000.

Luque Guerrero, Eduardo. «La guerra por el Coltán», en *El viejo topo*, n.º 252 (2009), pp. 70-75.

Mbembe, Achille. *Necropolítica*. Barcelona, Editorial Melusina, 2011.

Naghibi, Nima, Rifkind, Candida, y Ty, Eleanor. «Migration, Exile, and Diaspora in Graphic Life Narratives», en *A/b: Auto/Biography Studies*, vol. 2, n.º 35 (2020), pp. 295–304. Disponible en https://doi.org/10.1080/08989575.2020.1738081

Trabado Cabado, José Manuel. «Poética del relato multimodal en *Cuerpos del delito*, de Antonio Altarriba y Sergio García», en *Pasavento. Revista de Estudios Hispánicos*, vol. 11, n.º 2 (2023), pp. 193-216. Disponible en https://doi.org/10.37536/preh.2023.11.1.1509

Vilches Fuentes, Gerardo. «La fotografía como viñeta: un análisis de La grieta de Guillermo Abril y Carlos Spottorno», en Gracia Lana, Julio Andrés, Asión Suñer, Ana y Ruiz Cantera, Laura (coords.). *Dibujando historias: el cómic más allá de la imagen*. Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2021, pp. 503-512.

Fernando de Felipe: una firma personal durante los años noventa[1]

Fernando de Felipe: a personal signature during the nineties

Julio A. Gracia Lana

Universidad de Zaragoza

Julio Gracia Lana es doctor en Historia del Arte y profesor de dicha disciplina en la Universidad de Zaragoza. Ha actuado como coordinador en varias obras y ha publicado libros entre los que se encuentran *Las revistas como escuela de vida* (2019) o *El cómic español de la democracia* (2022), el cual fue Premio Nacional de Edición Universitaria a Mejor Monografía en Artes y Humanidades. Ha escrito más de veinte capítulos de libro y artículos científicos. Sus textos se han publicado en editoriales como la Institución Fernando El Católico o Trea, así como en revistas entre las que localizamos *Artigrama, Con A de animación, Latente* o *Tebeosfera*.

Fecha de envío: 13 de marzo de 2025

Fecha de aceptación: 27 de octubre de 2025

DOI: 10.37536/cuco.2025.25.2952

[1] Este artículo se ha realizado gracias al proyecto de investigación «Catalogación y análisis histórico-artístico de la producción de Fernando de Felipe» (código: C076/2024_1, IP: Julio Gracia Lana), financiado por la Cátedra Gonzalo Borrás (Gobierno de Aragón y Universidad de Zaragoza).

Resumen

El texto analiza el grueso de la producción de Fernando de Felipe (Zaragoza, 1965), autor clave para comprender el cómic español durante los años noventa. Tras realizar *Nacido salvaje* y *ADN* con guion de Óscar Aibar, dibujó las historias en las que enfocamos nuestra aproximación: *S.O.U.L.* —sobre guiones de Vicente Rodríguez— y, en solitario, las series *Marketing & Utopía Made in USA*, *El hombre que ríe*, *Museum* y *Black Deker*. Se enmarcan en el contexto de progresiva desaparición de las revistas de cómic adulto y plantean contenidos vinculados mayoritariamente con una narrativa de género.

Palabras clave: Fernando de Felipe, años noventa, Josep Toutain, *El hombre que ríe*, *Museum*.

Abstract

This essay examines the majority of Fernando de Felipe's work (Zaragoza, 1965), a crucial author for comprehending Spanish comics in the 90s. After producing *Nacido salvaje* and *ADN*, scripted by Óscar Aibar, he drew the stories that serve as the basis of our approach: *S.O.U.L.* —scripted by Vicente Rodríguez— and, as solo works, the series *Marketing & Utopía Made in USA*, *El hombre que ríe*, *Museum* and *Black Deker*. They address topics primarily associated with genre fiction and set the context of the slow demise of adult comic magazines.

Keywords: Fernando de Felipe, the nineties, Josep Toutain, *El hombre que ríe, Museum*.

Cita bibliográfica

Gracia Lana, Julio. «Fernando de Felipe: una firma personal durante los años noventa», en *CuCo, Cuadernos de Cómic*, n.º 25 (2025), pp. 153-180.

Here is a fruit for the crows to pluck
For the rain to gather, for the wind to suck
For the sun to rot, for the tree to drop
Here is a strange and bitter crop
Strange Fruit de Billie Holiday. Canción incorporada en *S.O.U.L.*

Introducción: planteamiento y metodología

Fernando de Felipe (Zaragoza, 1965) ejerce en la actualidad como profesor de comunicación audiovisual en la Universitat Ramon Llull. Algunos alumnos, como guionistas de cine en potencia, esperan con emoción y paciencia el momento en que llegue su asignatura, no solo por las clases magistrales, sino porque han leído sus obras como historietista. Quieren conocer a la firma que les ha hecho disfrutar en un campo tan cercano al cinematográfico. Sus dos primeras producciones como autor de cómic —*Nacido salvaje* y *ADN*— fueron realizadas junto a Óscar Aibar que, años más tarde, se hizo conocido por la dirección de películas como *El gran Vázquez* (2010). Ambas obras han sido estudiadas en un artículo que hemos realizado, inédito en la actualidad, mientras que su labor audiovisual, tanto en el ámbito del guion cinematográfico como en el territorio del ensayo sobre cine y televisión, se ha publicado también como artículo en la revista *Latente*[2]. Tal y como se refiere en dichas aproximaciones, el estado de la cuestión acerca de lo escrito sobre Fernando de Felipe se reduce especialmente a su aparición en catálogos, entre los que se encuentran *El cómic en Barcelona* y *Los 80 dibujados*[3].

El objetivo principal de este texto radica en trazar un panorama por sus trabajos como autor, comenzando por *S.O.U.L.* que realiza junto a Vicente «Vicen» Rodríguez y que firma como Jaime Vane. A partir de dicha serie, planteó el desarrollo de varias historias en solitario entre las que se incluyen *El hombre que ríe*, *Marketing & Utopía Made in USA*, *Museum* y *Black Deker.* Todas ellas han sido además reeditadas recientemente por la editorial ECC en formato cartoné, constituyendo la «Biblioteca Fernando de Felipe». Han incorporado prólogos y epílogos de figuras como Antonio Altarriba[4], Jordi Costa, Hernán Migoya, Carlos Portela, Xevi Torroella, Alberto Valle, Nacho Vigalondo y Miguel Ángel Vivas, así como

[2] Gracia Lana, Julio Andrés, Iriarte Vinyas, Julia y Sánchez Bautista, Nuria. «El trabajo de Fernando de Felipe en el ámbito audiovisual. Del guion al ensayo académico», en *Latente. Revista de Historia y Estética del Audiovisual*, n.º 23 (2025), pp. 257-279. Disponible en https://www.ull.es/revistas/index.php/ latente/article/view/7314/ 4987

[3] VV. AA. *El cómic en Barcelona. 12 dibujantes para el siglo xxi.* Barcelona, Àmbit, 1998; Altarriba, Antonio y Gracia Lana, Julio Andrés. *Los 80 dibujados. Cómics de la movida aragonesa.* Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2023. Del 15 de octubre al 13 de noviembre del año 2022, en el marco de la Mobile Week, la Casa de la Entrevista (Alcalá de Henares) acogió la muestra «Recuerdos del porvenir. Representaciones del futuro en Marketing & Utopía, de Fernando de Felipe».

[4] En la reedición del recopilatorio de *S.O.U.L.*, Altarriba plantea un nuevo prólogo, pero además se incorpora el que realizó originalmente para la edición de Toutain Editor. Entre ambos se genera un diálogo.

textos de Fernando de Felipe —también de Jaime Vane en *S.O.U.L.*[5]— o material adicional. Dentro de este último se incluyen bocetos o una destacada entrevista al dibujante planteada por Ivan Pintor, especialista en historieta y profesor de la Universitat Pompeu Fabra[6]. En la guarda interior de cada obra, localizamos una *playlist* con las canciones que Fernando de Felipe escuchaba mientras realizaba los cómics. Las Tablas 1, 2, 3, 4 y 5 incluyen la catalogación de cada capítulo con su espacio de publicación original en formato revista o como álbum[7].

Desde el punto de vista metodológico, planteamos una aproximación a las obras del autor en base a lo establecido por Antonio Altarriba en su investigación doctoral, editada recientemente por Ediciones Marmotilla con el título de *La narración figurativa*[8]. El teórico define tres compartimentos para el estudio de la historieta: configurativo, articulatorio y funcional[9]. La principal finalidad que hemos perseguido al establecer dicha metodología es de tipo clasificatorio, es decir, desarrollar un marco de análisis para el objeto de estudio[10]. A la revisión de fuente primaria hemos añadido, al igual que en los restantes textos que hemos planteado sobre el dibujante, una entrevista específica acerca de su producción. Se completa con otras realizadas a Fernando de Felipe, entre las que destaca la ya referida, planteada por Pintor Iranzo. Por último, hemos conversado con Vicente Rodríguez, en su calidad de coautor de *S.O.U.L.*

[5] Algunos textos hablan sobre las influencias del autor. Es el caso del influjo literario o de las citas pictóricas en *Nacido salvaje*, que aparecen analizadas por el propio Fernando de Felipe.

[6] Pintor Iranzo, Ivan. «Entrevista», en Hugo, Víctor y De Felipe, Fernando. *El hombre que ríe.* Barcelona, ECC, 2022, s. p. La conversación entre ambos se completa con el *storyboard* de la obra.

[7] Además de ECC y Toutain Editor, la editorial Glénat editó también durante los años noventa varias de las obras del dibujante en formato álbum.

[8] Altarriba, Antonio. *La narración figurativa: Acercamiento a la especificidad de un medio a partir de la «Bande Dessinée» de expresión francesa.* Alcalá de Henares, Ediciones Marmotilla, 2022b.

[9] Engloban, respectivamente, la configuración de la viñeta, las relaciones entre esta y las restantes, así como las funciones narrativas de los elementos actanciales.

[10] La metodología planteada por Altarriba no es, lógicamente, la única que podríamos utilizar para una aproximación narrativa y formal al estudio del Noveno Arte. Entre las numerosas que podemos citar, se encuentra: Groensteen, Thierry. *Sistema de la historieta.* Alcalá de Henares, Ediciones Marmotilla, 2021. Recientemente, el teórico belga ha editado una nueva versión revisada y actualizada.

S.O.U.L.				
Nombre de la historia	Revista y número de publicación	Fecha	Texto incorporado en apertura / cierre	Págs.
Uncloudy Day. *The Staple singers*	*Zona 84*, 69	1990	Sin texto	92-97 (6 pp.)
Strange fruit. *Billie Holiday*	*Zona 84*, 70	1990	Sin texto	77-82 (6 pp.)
Family rules. *Lonnie Brooks*	*Zona 84*, 71	1990	Sin texto	76-81 (6 pp.)
Try a Little Tenderness. *Otis Redding*	*Zona 84*, 72	1990	Sin texto	77-82 (6 pp.)
What's Happening Brother. *Marvin Gaye*	*Zona 84*, 73	1990	Sin texto	41-46 (6 pp.)

Tabla 1.

El hombre que ríe				
Nombre de la historia	Revista y número de publicación	Fecha	Texto incorporado en apertura / cierre	Págs.
El mar y la noche. 1	*Zona 84*, 79	1990	Sin texto	91-98 (8 pp.)
Lo insondable. 2	*Zona 84*, 80	1991	Sin texto	75-82 (8 pp.)
Eterno retorno. 3	*Zona 84*, 81	1991	Sin texto	73-80 (8 pp.)

El abismo. 4	*Zona 84*, 82	1991	Sin texto	75-82 (8 pp.)
La caída. 5	*Zona 84*, 83	1991	Sin texto	91-98 (8 pp.)
El mar y la noche II. 6	*Zona 84*, 84	1991	*El hombre que ríe*, Víctor Hugo	91-98 (8 pp.)

Tabla 2.

Marketing & Utopía Made in USA				
Nombre de la historia	Revista y número de publicación	Fecha	Texto incorporado en apertura / cierre	Págs.
Bricolagen. Ayuda a la naturaleza a superarse	*Cimoc. Extra*, 10	1990	Sin texto	25-30 (6 pp.)
Ilustración	*Zona 84*, 84	1991	Sin texto	4
Ilustración	*Zona 84*, 85	1991	Sin texto	4
Ilustración	*Zona 84*, 86	1991	Sin texto	4
Ilustración y *Death Valley Co.*	*Zona 84*, 87	1991	Sin texto	4 y 27-34 (8 pp.)
Ilustración	*Zona 84*, 88	1991	Sin texto	4
Killing the spot	*Zona 84*, 89	1991	Sin texto	9-16 (8 pp.)
Ilustración	*Zona 84*, 90	1991	Sin texto	24

Oedipus	*Zona 84*, 91	1991	Sin texto	4-13 (10 pp.)
Ilustración	*Zona 84*, 92	1992	Sin texto	4
Ilustración	*Zona 84*, 93	1992	Sin texto	4
Emulgente E 410	*Zona 84*, 94	1992	Sin texto	16-23 (8 pp.)

Tabla 3.

Museum				
Nombre de la historia	Revista y número de publicación	Fecha	Texto incorporado en apertura / cierre	Págs.
Museum. Rugiero Pianoforte	*Comix Internacional*, 1	Ene. 1993	*Pulvis eris et in pulverem reverteris*	75-82 (8 pp.)
Museum. Cornelio Kleiber	*Comix Internacional*, 2	Feb. 1993	*Nobilitas sola est atque única virtus*	71-78 (8 pp.)
Museum. Egon Habermas.	*Comix Internacional*, 3	Mar. 1993	*Nigil medium est*	71-76 (6 pp.)
Museum. Erika Goldring	*Comix Internacional*, 4	Abr. 1993	*Quoniam sicut umbra dies nostri sunt super terram*	71-76 (6 pp.)
Museum. Nelson Betterman	*Comix Internacional*, 5	Abr. 1993	*Otiosum verbum reddent rationem de eo in die judicii*	67-76 (10 pp.)
Museum. Basil Headstone Jr.	Glénat	1998	*Nihil obstat*	(8 pp.)

Tabla 4.

Black Deker				
Nombre de la historia	Revista y número de publicación / Editorial	Fecha	Texto incorporado en el cierre	Págs.
Deep South Story, 1	*Viñetas*, 8	Sept. 1994	Sin texto	31-42 (12 pp.)
Deep South Story, 2	*Viñetas*, 9	Oct. 1994	Sin texto	13-24 (12 pp.)
Deep South Story, 3	*Viñetas*, 10	Nov. 1994	Sin texto	11-18 (8 pp.)
Deep South Story, 4	*Viñetas*, 11	Dic. 1994	Sin texto	8-15 (8 pp.)
Deep South Story, 5	*Viñetas*, 12	Feb. 1995	Sin texto	8-15 (8 pp.)
Yellow Moon	Glénat (simultáneamente en España y Francia)	1997	Sin texto	48 pp.

Tabla 5.

Tablas 1, 2, 3, 4 y 5. Nombre de las historias que componen las series, revista, número —o editorial— y año de publicación. La fecha no aparece en muchos de los ejemplares de las revistas analizadas, por lo que se calcula en base al número uno y la periodicidad. Fuente: elaboración propia.

El *boom* y su progresiva caída

El auge de las publicaciones periódicas vinculadas con la historieta —al que se le ha aplicado la onomatopeya *boom*— fue relativamente paralelo al de los magacines de humor gráfico, que reflejaban la realidad política del país. Coincide con la transición y la posterior

normalización democrática en la «fase final habitual en el proceso», que se produjo gracias a los gobiernos encabezados por el Partido Socialista Obrero Español a partir del año 1982[11].

El *boom* del cómic adulto ha recibido diferentes aproximaciones en los últimos años, entre las que se encuentran tesis doctorales como las de Arantza Argudo[12], Julio Gracia[13], Azucena Monge[14] o Marika Vila[15]. Tanto estas como los libros, capítulos o artículos a los que han dado lugar, se suman a bibliografía dentro de la que podemos referir *Comicsarías*, obra de Altarriba y Remesar contemporánea al contexto[16], las monografías de Pedro Pérez del Solar y Francisca Lladó —trasunto también de sus tesis doctorales—[17] o la coordinación de Gerardo Vilches[18]. Las aproximaciones nos hablan de un interés creciente por el momento histórico y las firmas que trabajaron en este. Dichas aproximaciones analizan el fenómeno de convivencia en el quiosco —en un periodo que podemos localizar aproximadamente entre 1980 y 1985— de numerosas revistas, cuyos contenidos se encuentran centrados mayoritariamente en la publicación de narrativa gráfica. En gran medida, establecían una orientación con planteamientos de género, desde el wéstern hasta la ciencia ficción. Permitían la publicación de contenidos que, más adelante, se recopilaban en formato álbum, generando así una nueva ganancia en los editores. Sobre el modelo creativo y de negocio del *boom*, de Felipe define cómo eran las revistas:

> [...] maravillosas, con toda la cutrez en muchos sentidos, tanto a nivel industrial como a nivel empresarial, porque cada mes tenía que idear algo nuevo, distinto. Tenía la opción

[11] Tusell, Javier. *Dictadura franquista y democracia, 1939-2004. Historia de España, XIV.* Barcelona, Crítica, 2005, p. 335.

[12] Argudo Martínez, Arantza. *Las mujeres dibujantes durante el boom del cómic adulto en España: trayectoria y producción (1975-1992)* [tesis doctoral]. Universidad Complutense de Madrid, 2019. Publicada como Argudo Martínez, Arantza. *Mujeres dibujantes de cómic español en los años del boom (1975-1992): la entrada de la mujer en la industria de la narración gráfica.* Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2023.

[13] Gracia Lana, Julio Andrés. *Intermedialidad en el cómic adulto en España (1985-2005). De la historieta a la pintura, el audiovisual y la ilustración* [tesis doctoral]. Universidad de Zaragoza, 2019a. Publicada parcialmente como libro en Gracia Lana, Julio Andrés. *El cómic español de la democracia: la influencia de la historieta en la cultura contemporánea.* Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2022.

[14] Monge Blanco, Azucena. *Autoras en el boom del cómic adulto. Cómic feminista en la historieta española (1975-1984)* [tesis doctoral]. Universidad del País Vasco - Euskal Herriko Unibertsitatea, 2016.

[15] Vila Migueloa, María Carmen. *El cos okupat: iconografies del cos femení com a espai de la transgressió masculina en el còmic.* Barcelona, Universitat de Barcelona, 2017.

[16] Altarriba, Antonio y Remesar, Antoni. *Comicsarias: ensayo sobre una década de historieta española (1977-1987).* Barcelona, PPU, 1987.

[17] Pérez del Solar, Pedro. *Imágenes del desencanto. Nueva historieta española, 1980-1986.* Madrid, Iberoamericana-Vervuert, 2013; Lladó, Francisca. *Los cómics de la transición. El boom del cómic adulto 1975-1984.* Barcelona, Glénat, 2013.

[18] Vilches Fuentes, Gerardo (coord.). *Del boom al crack: la explosión del cómic adulto en España: 1977-1995.* Barcelona, Diminuta Editorial, 2018.

> de tener una fórmula y repetirla o intentar ir cambiando de género, de estilo, de grafismo o de narrativa. Eso era una maravilla[19].

La trayectoria del dibujante se va a ligar principalmente con dos magacines del *boom*: *Zona 84* y *Comix Internacional*, de manera especial con la primera, donde publicó *ADN*, *S.O.U.L.* y *El hombre que ríe*, además de *Marketing & Utopía Made in USA*. *Nacido salvaje* apareció en *Totem el Comix*, *Museum* tuvo como plataforma a *Comix Internacional*, mientras que *Black Deker. Deep South Story* se editó en *Viñetas*. El modelo industrial de las revistas comenzó a dar muestras de agotamiento a mediados de la década de los años ochenta. Entre esta y el último decenio del siglo xx, progresivamente, la totalidad de cabeceras del *boom* fue cesando su publicación. Hubo honrosas excepciones como *El Víbora*, apuestas muy específicas entre las que se encuentra *Kiss Comix* —en ambos casos, por parte de Ediciones La Cúpula— o intentos de recuperación del modelo como la propia *Viñetas*. Cuando nos acercamos a Fernando de Felipe, lo hacemos a un autor que comenzó a publicar, por lo tanto, en una etapa final del auge de publicaciones periódicas características de la década de los ochenta. A diferencia de firmas como Laura, Max, Miguelanxo Prado o Marika Vila, cuya trayectoria pudo crecer de manera relativamente paulatina[20], la producción de Fernando de Felipe se condensa en un lapso temporal breve —a finales de los ochenta y, principalmente, durante los noventa—, en gran medida por la desaparición de las plataformas que le servían como soporte creativo[21].

Sin embargo, la primera historia del autor se publicó en una revista distinta: *Creepy*, en su número setenta y tres. Estaba especializada en cómic de terror, en la línea de su homóloga estadounidense publicada por Warren Publishing. Llevaba por título *Rigor mortis* (*Howard's dream*) y homenajeaba a H. P. Lovecraft en sus cuatro páginas de desarrollo. Compartió revista con el cómic «Aire frío», firmado por uno de los grandes maestros internacionales del terror, Bernie Wrightson. Se editó a continuación y estaba basado en un relato del escritor estadounidense. En palabras del autor: «el único editor en cuyas revistas encajé, porque era el más heterodoxo, fue Toutain».[22]

---

[19] Fernando de Felipe en López Penide, Alfredo. «Fernando de Felipe, autor de cómics: "Mi mujer y mi hijo no me han visto nunca dibujar en casa"», en *La Voz de Galicia*, 3 de julio de 2022. Disponible en https://www.lavozdegalicia.es/noticia/pontevedra/2022/07/03/mujer-hijo-me-visto-nunca-dibujar-casa/0003_202207P3C6991.htm

[20] Las firmas femeninas tuvieron unas dificultades mucho mayores que sus homólogos masculinos. Se pueden consultar para ello las entrevistas incorporadas en Gracia Lana, Julio. *Las revistas como escuela de vida. Diálogos sobre el cómic adulto (1985-2005)*. León, Servicio de Publicaciones de la Universidad de León y Eolas Ediciones, 2019b; Argudo Martínez, Arantza. *Op. cit.*

[21] No existen aproximaciones específicas al cómic español realizado durante los años noventa. En varias de las tesis doctorales y obras anteriormente mencionadas, se incluye dicho foco cronológico como parte de otro más amplio. En acercamientos con un tono más general o divulgativo, se incorporan epígrafes al contexto en España, habitualmente como complemento. Es el caso de Palmer, Óscar. *Cómic alternativo de los 90. La herencia del underground.* Madrid, La Factoría de Ideas, 2000.

[22] Esta cita pertenece a una entrevista que el autor de este artículo realizó a Fernando de Felipe el mes de julio del año 2024, en persona.

La figura del empresario es una de las centrales para comprender el *boom* del cómic adulto. En la introducción al libro de referencia sobre el editor barcelonés, firmado por Aitor Marcet, el dibujante Josep Maria Beà lo define como:

> [...] un hombre de carisma seductor. Delgado, muy alto y con una mirada estrábica que, amplificada por unas gafas con lentes de gran aumento, hacían de él una presencia capaz de abducir a cualquier humano que osara cruzar la puerta de su agencia[23].

Una «presencia» que destacó por su capacidad empresarial. Desde Toutain Editor se publicaron la mayor parte de las revistas en las que difundió su obra de Felipe. Aunque mantenían una clara orientación de género, como hemos referido, el autor zaragozano pudo desarrollar una firma muy personal partiendo de su característico dibujo, realista, detallado y, en muchas ocasiones, de buscada resonancia aparentemente feísta.

Fig. 1. Página de *S.O.U.L.* Se aprecia el detalle del dibujo en los rostros o las manos de los personajes. Vane, Jaime y De Felipe, Fernando. «S.O.U.L.», en *Zona 84*, n. º 70 (1990), pp. 77-82, espec. p. 82.

Con guion de Jaime Vane, *S.O.U.L.*

S.O.U.L. fue la primera serie larga del dibujante. Se editó de forma consecutiva durante siete meses en 1990, del número sesenta y nueve al setenta y cinco de *Zona 84*. Cada capítulo estaba formado por seis páginas, hasta un total de cuarenta y dos. La serie tenía la coautoría de Jaime Vane[24]. Ambos creadores se conocieron en el contexto que potenció el fanzine

[23] Beà, Josep Maria. «Siembra de pinceles en la primera nube», en Marcet, Aitor. *Toutain: un editor adelantado a su tiempo*. Barcelona, Trilita Ediciones, 2018, pp. 12-13, espec. p. 12.

[24] El pseudónimo del guionista se toma de uno de los personajes de *El retrato de Dorian Gray*. De hecho, en el cómic: «hay varias referencias a Oscar Wilde y a su obra: el protagonista se llama Vyvyan, como uno de los hijos de Oscar Wilde, la acción transcurre en un lugar llamado New Reading, aludiendo a la cárcel de Reading, la más famosa de las prisiones en las que estuvo encarcelado Oscar Wilde». Esta cita pertenece a una entrevista que el autor de este artículo realizó a Vicen Rodríguez (Jaime Vane) el mes de marzo del año 2025, mediante correo electrónico.

Taka de Tinta, editado desde la Facultad de Bellas Artes de la Universitat de Barcelona. En ese momento, de Felipe mantuvo también relación con firmas como Óscar Aibar, Padu, Pasqual Ferry, Manel Fontdevila, Pep Brocal o Montecarlo. Acerca de su vínculo con el guionista, el dibujante destaca que:

> Tenía mucha amistad con él y lo admiraba [...]. Le planteé una OPA hostil cuando le comenté que iba a hacer *S.O.U.L.* [...]. Se adaptó de maravilla al tema y comenzamos a elaborar la historia. Creó el pseudónimo de Jaime Vane y decía que el 30 % del personaje era yo. Siguió haciendo la rotulación de mis obras hasta que entré en Glénat. Vivíamos juntos y me daba ideas sueltas, me traía algún cuento de Borges que pensaba que me podía influir...[25]

Los títulos del cómic corresponden a canciones de grupos musicales que disfrutaban ambos autores, entre las que se encuentran *Family rules* de Lonnie Brooks o *Fight the Power*, a cargo de Public Enemy. Cada episodio se une con los demás mediante la fórmula del «continuará...», para definir un relato que tiene como trasfondo los conflictos raciales en Estados Unidos. La fecha de desarrollo de la trama es el año 2008, conmemorando los cuarenta años desde el asesinato de Martin Luther King, tal y como se refleja en una viñeta del cuarto capítulo. El nombre del cómic son las siglas de «Search Organization of Unknown Limits», entidad central dentro del argumento. Guionista y dibujante imaginan una distopía con dos décadas de adelanto temporal, donde S.O.U.L. se constituye como un centro que experimenta cruelmente con personas de color. En el prólogo para el recopilatorio de ECC, Antonio Altarriba define hasta qué punto:

> ¿Se equivocaron nuestros autores? [...]. La población negra sigue estigmatizada en Estados Unidos [...], aunque las formas monstruosas aquí representadas no sean visibles [...], los síntomas racistas resultan evidentes. Social y económicamente los negros continúan mutilados[26].

Desde el prisma gráfico que constituye el aspecto «configurativo», de Felipe refina su estilo de dibujo. Si en *Nacido salvaje* y *ADN* conseguía un realismo que definía perfectamente a cada personaje, en *S.O.U.L.* logra realzar con mayor precisión los aspectos relativos a músculos, tendones o piel, exagerando sus formas y profundizando en el aspecto feísta, sobrepasando a las series anteriores. Los pliegues que configuran dos aspectos, tradicionalmente difíciles de dibujar al tiempo que básicos para el cuerpo humano y su representación, como el rostro y las manos, llevan a su vez la mirada del lector hasta los labios o los ojos (Fig. 1).

La red de influencias que teje de Felipe es muy amplia. Lo resume perfectamente Javier Agrafojo en una crítica en *Zona Negativa*, escrita a raíz de la edición de ECC. Tras citar a firmas como Tanino Liberatore o Miguelanxo Prado, refiere cómo podemos ir más allá en la lectura de la obra, de manera que: «tampoco nos costará encontrar similitudes entre los

[25] *Idem.*

[26] Altarriba, Antonio. «El presente del futuro», en Vane, Jaime y De Felipe, Fernando. *S.O.U.L.* Barcelona, ECC, 2022a, s. p.

cobayas humanos de *S.O.U.L.* y los apóstoles de la nueva carne del cine de David Cronenberg»[27]. Las referencias al cine resultan transversales a toda la obra de Fernando de Felipe y se condensan especialmente en sus dos primeras obras realizadas junto a Aibar, que el autor había concluido de forma reciente. Guionista y dibujante incorporan además capturas de televisión que aportan un tono de falsa veracidad al relato, así como rapidez progresiva al sistema de narración del texto. Configuran «un fresco angustioso [...] con ráfagas de videoclip, emulando el *zapping* entre canales de TV que en los 80 era la metáfora del tráfago de la vida moderna»[28].

Al manejo del dibujo cabría sumar el del color, presente desde que Josep Toutain ofreciera a Aibar y de Felipe la posibilidad de dejar atrás el blanco y negro en la publicación de *ADN*. El dibujante introduce un recurso que se va a convertir en *leitmotiv* fundamental de su obra a partir de *S.O.U.L.*: el juego con diferentes gamas cromáticas, que refuerzan los saltos espaciotemporales entre viñetas. Se logra especialmente con azules y ocres, en lo que parece un préstamo más —en este caso visual y no narrativo— de la cultura estadounidense. *Watchmen* (1986-1987) de Alan Moore y Dave Gibbons y *Batman: The Dark Knight Returns* (1986) de Frank Miller eran dos referentes básicos para de Felipe en ese momento[29].

Si continuamos nuestra aproximación al plano estético, destaca la introducción de infografías por ordenador realizadas por la experta mano de Jaime Vane. El guionista señala de esa forma el lugar concreto en el que se encuentra la acción en las diferentes partes del edificio que articula la historia (Fig. 2). A la complejidad inherente al proceso[30], se sumaba el coste económico para realizar propuestas de este tipo: veinte mil pesetas por una hora de uso del sistema informático que permitía su desarrollo, lo que era una cifra elevada para la época[31].

[27] Agrafojo, Javier. «S.O.U.L.», en Zona Negativa, 27 de octubre de 2025. Disponible en https://www.zonanegativa.com/s-o-u-l/

[28] *Idem*.

[29] Siendo el primero la referencia fundamental en la organización de la página que plantean los autores. Esta cita pertenece a una entrevista que el autor de este artículo realizó a Fernando de Felipe el mes de julio del año 2024, en persona. Se dan cita numerosas referencias en el cómic: desde la «influencia de la religión, especialmente del catolicismo, en la literatura» hasta «la película *Lolita* de Stanley Kubrick» o «las pinturas de Claude Monet sobre la Catedral de Rouen, en las que pensamos para la repetición de las imágenes del centro de investigación con distintas iluminaciones».

[30] El edificio en el que tiene su sede S.O.U.L. se realizó a partir de una imagen extraída de una revista científica en la que aparecía representado el procesador de una computadora. De Felipe simplificó la imagen y, a partir de sus dibujos, Jaime Vane desarrolló el diseño gracias a la aplicación 3D DGS de Digital Arts dentro de un ordenador Compaq. Vane, Jaime. «The S.O.U.L. files. Procesando el futuro en 3D», en Vane, Jaime y De Felipe, Fernando. *S.O.U.L.* Barcelona, ECC, 2022, pp. 72-73, espec. p. 72.

[31] Jaime Vane en Redacción Zona 84. «*S.O.U.L.* Último clic», en *Zona 84*, n.º 75 (1990), p. 5. Tras desarrollar *S.O.U.L.*, Vane mantuvo sus colaboraciones con de Felipe y trabajó también en la primera mitad de los años noventa con autores como Manel Fontdevila, Enrique Corominas o Santiago Sequeiros.

Fig. 2. A y B. Dos de las cuatro infografías realizadas por Jaime Vane para el sexto capítulo de la serie. Vane, Jaime y De Felipe, Fernando. «S.O.U.L.», en *Zona 84*, n. º 74 (1990), pp. 71-76, espec. pp. 72-73.

La restante definición del aspecto «configurativo», así como del «articulatorio», resulta tradicional en el planteamiento de las viñetas o del tipo de plano de acuerdo a su encuadre, ya que existe un cierto predominio del medio, alternado con los de detalle. Se mantiene en este sentido en la misma línea que *Nacido salvaje* y *ADN*, mientras que en el aspecto «funcional», el personaje central es Vyvyan Kayman. Su compañero en la casa de madera que les cede S.O.U.L. lo define como un «negro con el nombre blanco». Kayman se sumerge en el centro de la trama de experimentos con humanos y recibe el *shock* de enterarse de las actividades de la organización, en el mismo momento en que esta se descompone desde dentro por la rebelión de los torturados. El inicio y el final de la historia quedan definidos mediante una conversación con el personaje de Betty Douglas, un joven pianista de raza blanca. Entre la infancia y la madurez de ambos se desarrolla el relato de *S.O.U.L.* Tomando de nuevo las palabras de Altarriba: «Ella ha realizado su sueño [...], él se ha quedado en escritor fracasado. ¿Consecuencias de la suerte o del color de la piel?»[32]. En este sentido, Vane y de Felipe se centran especialmente en el desarrollo de distintos acontecimientos que van dando forma al relato, más allá de los propios personajes, siendo Vyvyan el más firmemente construido. Las críticas a la tendencia generalizada a la deshumanización o la segregación racial son coherentes con las temáticas incluidas previamente en *ADN*, así como el tono de ciencia ficción, incorporado a partir del avance en ciencias experimentales o en robótica. Se dibuja de nuevo la figura del científico loco, pero se deja a un lado la del *psycho killer*, que había tenido un protagonismo destacado en *Nacido salvaje*.

El hombre que ríe, una obra de madurez creativa

Cuando de Felipe habla de la serie planteada junto a Vane, entiende que: «el cómic tenía una métrica muy precisa, tanto de paginación como de narrativa y color [...]. Era como el

[32] Altarriba, Antonio (2022a). *Op. cit.*

etalonaje de una película»[33]. Una parte de su creatividad quedaba bloqueada por la estructura que establecía el guion. No resulta extraño, por lo tanto, que en la entrevista incluida en *Zona 84*, el dibujante mostrase ya su ilusión por el nuevo proyecto que iba a emprender en solitario. Su objetivo es que cada epígrafe «sea autoconclusivo» y se siente especialmente atraído por plantear una «adaptación y recreación de los personajes ideados por [Víctor] Hugo»[34]. *El hombre que ríe* está compuesto por seis capítulos de ocho páginas cada uno, hasta un total de cuarenta y ocho. Se publicó del número setenta y nueve al ochenta y cuatro de *Zona 84*, principalmente a lo largo del año 1991.

Narrativa y estéticamente, Fernando de Felipe se suma a una larga trayectoria de reinterpretaciones de la obra del escritor francés, *L'Homme qui rit*. Esta fue publicada en 1869 dentro de un proyecto en el que se planteaba la edición de tres novelas, pero *La monarquía* (*La Monarchie*) nunca llegó a escribirse y *Noventa y tres* (*Quatrevingt-treize*) fue la última obra que realizó el autor, cuando contaba con setenta y dos años de edad[35].

En el aspecto «funcional», de Felipe narra la historia de un niño (Gwynplaine) que posee una deformidad en la cara: carece de labios, lo que hace que continuamente se muestren sus dientes y encías[36]. Se ríe de forma permanente. Una noche localiza a una pequeña recién nacida con ceguera (Dea). Ambos terminan acogidos por un comediante (Ursus), cuya única familia es un lobo amaestrado (Homo). El personaje de Lord Bellew descubre casualmente que Gwynplaine es un lord de Inglaterra. Trata de aprovecharse de la situación, pero el protagonista se rebela ante el intento de control y regresa con su familia. Cuando encuentra a Ursus y a Dea, no puede hacer nada para evitar su muerte y el propio Gwynplaine termina abrazando el suicidio. En el plano estético del aspecto «configurativo», el historietista incorpora páginas a sangre, es decir, sin bordes. No es un recurso nuevo en su producción, pero destaca especialmente su combinación con *splash-pages*, que modelan grandes escenarios paisajísticos de raigambre romántica (Fig. 3). Juega asimismo con las viñetas y experimenta con el color, a la manera de firmas internacionales como Dave McKean o Bill Sienkiewicz, generando un enfoque «articulatorio» original y diferente a los planteados hasta ahora.

[33] Esta cita pertenece a una entrevista que el autor de este artículo realizó a Fernando de Felipe el mes de julio del año 2024, en persona.

[34] Redacción Zona 84. *Op. cit.*, p. 5.

[35] Canseco Salinero, Alicia. *La sonrisa reescrita y otros caminos del laberinto* [tesis doctoral]. Universidad Autónoma de Madrid, 2022.

[36] La escena en la que el protagonista aparece en el cómic por primera vez con el rostro descubierto fue realizada a partir de una fotocopia ampliada de un pequeño boceto. Frente a la expresión más dulce que localizamos en el *storyboard*, el resultado final transmitía una imagen más dura y directa de la deformidad facial. Fernando de Felipe en Pintor Iranzo, Ivan. *Op. cit.* El análisis del *storyboard* y la comparativa con la versión final, permitiría una mayor profundización. Igualmente, la perspectiva comparada con la obra de Víctor Hugo y el análisis más pormenorizado de la historieta, podrían constituir otra investigación distinta.

Fig. 3. A y B. *Splash-pages* que actúan como apertura y cierre de *El hombre que ríe*. Se aprecia, respectivamente, el influjo de las marinas de William Turner o de las composiciones de Friedrich. De Felipe, Fernando. «El hombre que ríe», en *Zona 84*, n. º 79 (1990), pp. 91-98, espec. p. 91 y De Felipe, Fernando. «El hombre que ríe», en *Zona 84*, n. º 84 (1991), pp. 91-98, espec. p. 98.

La obra del escritor francés ha tenido una fortuna creativa inmensa a lo largo de los más de ciento cincuenta años posteriores a su realización. Ha dado lugar a libros ilustrados, obras de teatro, películas y musicales. Su influencia ha permitido dibujar a uno de los personajes más reconocibles del universo antiheroico estadounidense: el Joker, enemigo acérrimo de Batman de sempiterna mueca. Tanto el influjo de la novela de Víctor Hugo como sus versiones, resultan tan «variadas y dispares» como «contradictorias»[37]. Además de insertarse en una larga tradición literaria, de Felipe incorpora numerosas citas pictóricas. Ivan Pintor ofrece asimismo una perspectiva fundamental, al definir el influjo de *El promontorio del sueño* de Víctor Hugo:

> La suya es ante todo la lúcida reflexión de un dibujante [...], creo que compartís una misma mirada, y que esa mirada es eminentemente pictórica [...], tu trabajo en *El hombre que ríe* puede ser definido como «pictórico» no solo porque hagas homenajes a diferentes pinturas a lo largo de todo el álbum, sino por las lógicas compositivas que sigues y por cómo gestionas la luz. Tu luz no solo crea espacio y volumen; tu luz es pura dramaturgia[38].

[37] De Felipe, Fernando. «Versiones de *El hombre que ríe*», en De Felipe, Fernando. *El hombre que ríe*. Barcelona, ECC, 2022b, s. p.

[38] Pintor Iranzo, Ivan. *Op. cit.*

Caspar David Friedrich o Gustav Klimt delimitan opresivos ambientes boscosos, grandes vistas al mar o personajes como Lady Josiana, súcubo extraído del *Friso de Beethoven* (1902) que podemos ver actualmente en el Pabellón de la Secesión en Viena. Un personaje a medio camino entre la representación simbólica de la lujuria y la de las gorgonas[39], con un trasfondo bíblico. La iconografía cristiana inunda la serie creada por de Felipe: si Josiana es una «Eva del abismo», tal y como ella misma declara, Dea representa el sacrificio del justo que finaliza el relato. Muere en los brazos de Gwynplaine configurando una suerte de piedad con los géneros invertidos. Cristo sobrevive y la virgen fallece. La ceguera se asocia además en los textos bíblicos a la marginalidad y los milagros de Cristo. El concepto queda reforzado cuando Dea deja atrás el mundo en el momento en que ve «la luz»[40]. Aunque el influjo pueda ser plástico —las representaciones de la *Piedad* de Miguel Ángel constituyen un buen ejemplo—, la importancia del cine en la obra del autor y el hecho de que este se encontrara realizando paralelamente una tesis doctoral sobre Hitchcock[41], nos puede hacer pensar en dos referentes. El primero es la piedad que el director británico incluye en su film *Topaz* (1969) y el segundo, más próximo temporal y temáticamente, lo constituye la poderosa imagen que cierra la trilogía de *El padrino* [*El padrino. Parte III*, *The Godfather Part III* (1990)] dirigida por Francis Ford Coppola: la muerte de Mary Corleone (interpretada por Sofia Coppola) en manos de su padre Michael (Al Pacino). También en ese caso, un personaje sin culpa dentro de la narración —«libre de pecado»—, termina sacrificado a consecuencia de actos ajenos. Cabría añadir que, al igual que Dea, Mary se encuentra simbólicamente ciega ante los actos de su padre. El análisis sirve como muestra del juego por parte del autor con la influencia fílmica, ya incorporada en series anteriores como *Nacido salvaje*[42]. Incluso desde el punto de vista técnico, el influjo pictórico parece pasar por el enfoque de la referencia cinematográfica:

[39] Las referencias artísticas habían estado presentes tanto en *Nacido salvaje* como en ADN. El dibujante comenta algunas de ellas en De Felipe, Fernando. «Pinacoteca», en De Felipe, Fernando. *El hombre que ríe*. Barcelona, ECC, 2022a, s. p. Son además recurrentes en muchos autores vinculados con el boom del cómic adulto. Sobre ello se puede ver Lladó Pol, Francisca. «Apropiaciones y pertenencias. Citas pictóricas en el cómic español de los ochenta», en *Cuadernos de Arte de la Universidad de Granada*, n.º 49 (2018), pp. 321-341. Disponible en https://revistaseug.ugr.es/index.php/caug/article/view/7779/6748

[40] La identificación entre Cristo y la luz resulta constante en los textos bíblicos. Sirve como referencia el pasaje del Evangelio de Juan (8: 12): «Yo soy la luz del mundo; el que me sigue, no andará en tinieblas, sino que tendrá la luz de la vida». Además de lo anterior, el concepto de «luz al final del túnel» se constituye como una idea de origen popular que identifica los momentos previos a la muerte.

[41] Se titulaba *La paradoja de gow. La crisis de los modelos de análisis e interpretación en la crítica cinematográfica contemporánea ejemplarizada en ""psycho""* (sic). Su directora fue Mª Dolors Tapias Gil y la defensa se realizó en el año 1994 en la Universitat de Barcelona.

[42] En el relato «The End», incluido dentro de la serie *Nacido salvaje*, el personaje de Dick se suicida cortándose las venas. La posición en que lo localiza un grupo de niños que accede a su vivienda parece recordarnos a *La muerte de Marat* [*La mort de Marat* (1793) de Jacques-Louis David. Pero su inspiración más clara parte del suicidio de Frank Pentangeli, interpretado por Michael V. Gazzo en *El padrino: Parte II* [*The Godfather Part II* (1974)]. Apocalypse Now (1979), producida y dirigida por Coppola, es también una influencia clave para comprender la primera serie realizada por Aibar y de Felipe.

> Decidí olvidarme por un tiempo de los *collages*, de las técnicas mixtas y de los experimentos gráficos. Y me puse más «pictórico» que nunca para darle unidad dramática a la obra. Fue la primera vez que utilicé el aerógrafo, aunque lo usé como nunca suele usarse, no para darle acabados hiperrealistas a las superficies y simular volúmenes, sino para aplicar veladuras, reservas y pátinas que actuasen, tal como se hace en el caso del etalonaje cinematográfico, como correctoras de color[43].

Caminando desde *Marketing & Utopía Made in USA* hasta *Museum*

El trabajo creativo de *El hombre que ríe* «supuso un sobresfuerzo brutal a todos los niveles [...] era irrepetible»[44]. Publicar una ilustración en diferentes números de *Zona 84*[45], permitió a Fernando de Felipe una continuidad en la revista que resultaba beneficiosa desde el punto de vista de los ingresos económicos y, especialmente, de cara a los lectores, que seguían encontrando periódicamente su nombre en la publicación. No le suponía tanto esfuerzo como plantear un capítulo autoconclusivo y le dejaba tiempo para desarrollar su trabajo académico. Este hecho explica, por un lado, que en la producción que más adelante se recopilaría como *Marketing & Utopía Made in USA* solo estén presentes cuatro capítulos: *Death Valley Co.* (n.º 87), *Killing the spot* (n.º 89), *Oedipus* (n.º 91) y *Emulgente E 410* (n.º 94), a sumar *Bricolagen. Ayuda a la naturaleza a superarse*, editado previamente en un número especial de *Cimoc*. Por otra parte, *Killing the spot* y *Oedipus* tuvieron más adelante un vínculo con su trabajo en el ámbito cinematográfico, al constituirse como material para sendas adaptaciones.

De Felipe combina «historietas muy sofisticadas a nivel de técnica —con *collage*, por ejemplo— con algunas tremendamente sencillas», de esta manera: «el carácter de antología libre que tenía *Marketing* me permitía ir cambiando de personalidad artística. También experimentaba en el campo narrativo: hay relatos muy amargos y otros de humor negro puro y duro»[46]. Son historias muy diferentes entre sí: *Death Valley Co.* es el nombre de una compañía aseguradora especialmente eficaz que se encarga de salvar de la muerte a su asegurado, un hombre joven que creyó tener la vida resuelta al casarse con una mujer rica. Sin embargo, la supuesta millonaria se encuentra arruinada y potencia continuos accidentes para que su marido muera y le deje el dinero de su seguro de vida. Este va perdiendo distintos fragmentos de su cuerpo hasta que solo queda activo su propio cerebro. *Killing the spot* lleva como subtítulo «el asesino de las *top-model*». Plantea un interrogatorio a un asesino en serie de mujeres, en que se desgrana la forma brutal en que este las mataba y cómo hacía

[43] Esta cita pertenece a una entrevista que el autor de este artículo realizó a Fernando de Felipe el mes de julio del año 2024, en persona.

[44] *Idem.*

[45] En los ejemplares número 84, 85, 86, 88, 90, 92 y 93, también en el número 87, compaginándolo con un capítulo de varias páginas.

[46] Esta cita pertenece a una entrevista que el autor de este artículo realizó a Fernando de Felipe el mes de julio del año 2024, en persona.

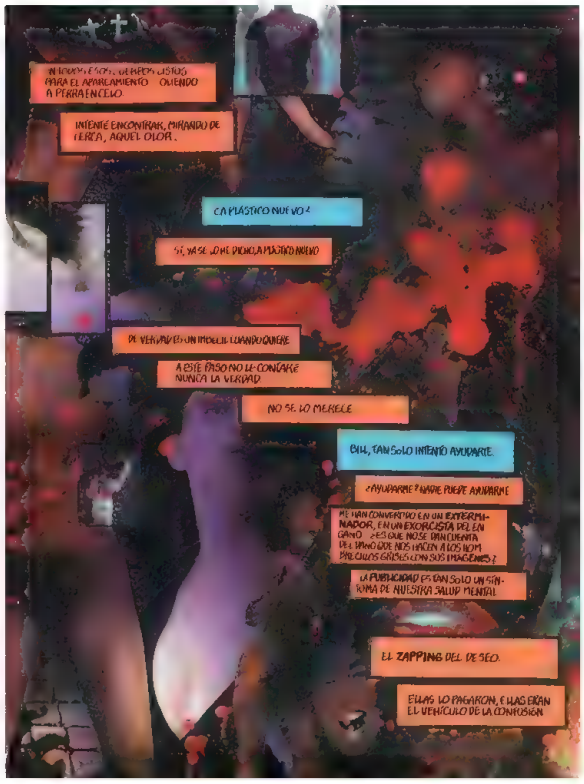

INTENTÉ ENCONTRAR, MIRANDO DE CERCA, AQUEL OLOR.
¿EL PLÁSTICO NUEVO?
SÍ, YA SÉ... ¡QUE HUELA A PLÁSTICO NUEVO!
DE VERDAD ES UN IMBÉCIL CUANDO QUIERE
A ESTE PASO NO LE CONTARÉ NUNCA LA VERDAD
NO SÉ, LO MERECÍA
¡UH!, TAN SÓLO INTENTO AYUDARTE
¿AYUDARTE? NADIE PUEDE AYUDARME
ME HAN CONVERTIDO EN UN EXTERMINADOR, ¡EN UN EXORCISTA DE LEN GANO ¿ES QUE NO SE DAN CUENTA DE LO QUE NOS HACEN A LOS NOMBRES CRÍOS CON SUS IMÁGENES?
LA PUBLICIDAD ES TAN SÓLO UN SÍNTOMA DE NUESTRA SALUD MENTAL
EL ZAPPING DEL DESEO.
ELLAS LO PAGARON, E HAS ERAN EL VEHÍCULO DE LA CONFUSIÓN

Fig. 4. Página que combina dibujo con fotografía en una composición diferente a otros cómics del autor. De Felipe, Fernando. «Killing the spot [Marketing & Utopía Made in USA]», en *Zona 84*, n.º 89 (1991), pp. 9-16, espec. p. 14.

conservas alimenticias con sus restos. Su inspiración para elegir a las víctimas venía proporcionada por los anuncios publicitarios y la necesidad de poseer a las mujeres que los protagonizaban. El cómic finaliza relatando la ejecución del preso. De manera significativa, el capítulo se encuentra dedicado a Norman Rorschach[47] y Hannibal Lecter, psicópata creado por el escritor Thomas Harris y encarnado en la gran pantalla por Anthony Hopkins en *The Silence of the Lambs* (1991) (*El silencio de los corderos*) de Jonathan Demme. La historia es una de las más originales en el aspecto «articulatorio». Los cartuchos de texto van variando su disposición, amoldándose a un número cambiante de viñetas, con formas también distintas al pasar de una a tres viñetas, respectivamente, en las tres primeras páginas del capítulo. El color nos permite distinguir entre entrevistador (azul) e interrogado (rojo). Define una suerte de *collage* en la sexta página de la narración, haciendo que distintas fotografías dialoguen con grandes manchas de tinta roja (Fig. 4). La manera en la que retrata el supuesto *flashback* del asesino, con dos hileras de cuatro viñetas que ocupan la franja central de las páginas tamizadas por una serie de tonos verdosos —en las páginas 4 y 5 de la historia—, se retoma en el siguiente relato.

En *Oedipus* un niño juega con su nueva consola de realidad virtual, recreando cómo dispara a una figura paterna cruel y despreciable. Con la excepción de la *splash-page* final y de la primera página, que deja espacio al título de manera central, las restantes se articulan mediante un damero de dieciséis viñetas donde se vuelven a integrar fragmentos televisivos y un color predominante: el amarillo. *Emulgente E-410* supone la culminación de los relatos anteriores: con la excusa de un componente presente en múltiples usos alimenticios y culturales —cuyo consumo supone enfermedad y muerte—, de Felipe despliega un nuevo *collage* de páginas a sangre, jugando con la composición o las viñetas para incluir de nuevo fotografías e imágenes extraídas de la televisión.

[47] Combinación del protagonista de *Psicosis*, Norman Bates, el test psicológico de Rorschach y el antihéroe Rorschach, uno de los protagonistas de *Watchmen*, que actúa como detective.

Marketing y *Museum* se realizaron en el ambiente de euforia democrática y edilicia en torno a las Olimpiadas de Barcelona del año 1992, que Fernando de Felipe vivió en primera persona en la Ciudad Condal: «No es que España fuera bien, es que era el año de nuestras vidas. Ningún dato macroeconómico era bueno, pero eso no importaba tanto»[48]. Frente a la aparente alegría económica, las revistas comenzaban a dar muestras de profundo agotamiento. *Museum* se publicó en cinco números de *Comix Internacional* (del 1 al 5) durante los primeros meses del año 1993. La sexta y última historia se añadió en el recopilatorio posterior de Glénat, debido al cierre prematuro del magacín.

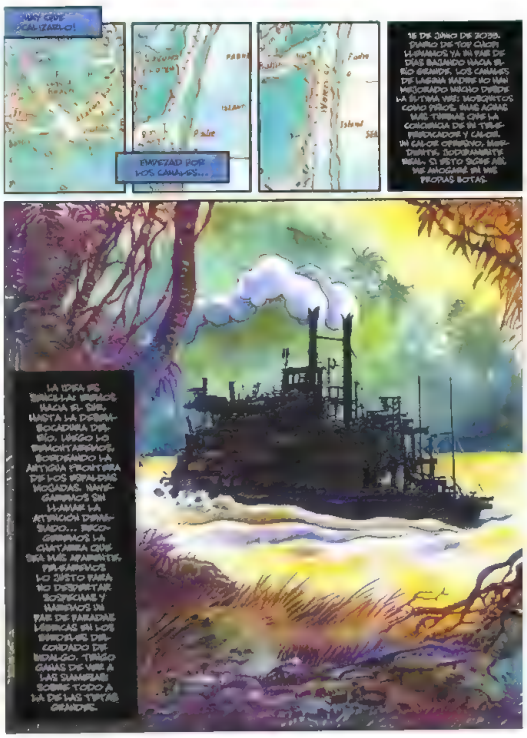


Fig. 5. Imagen del *Lady in the Dark* en *Black Deker. Yellow Moon*. Observamos de nuevo la inspiración del autor en obras de William Turner, en un escenario selvático que recuerda a *Apocalypse Now*. De Felipe, Fernando. *Black Deker. Yellow Moon*, Barcelona, Glénat, 1997, p. 12.

Desde el punto de vista «funcional», los relatos se enfocan en seis personajes: Rugiero Pianoforte, Cornelio Kleiber, Egon Habermas, Erika Goldring, Nelson Betterman y Basil Headstone Jr. Cada historia se firma de manera cinematográfica como «It's a strangeworld production». El protagonista del último relato, Basil, actúa como maestro de ceremonias para cada epígrafe. Es el dueño y guía del Museo del Coleccionista Compulsivo, donde consigue extraer una historia diferente de cada uno de los objetos expuestos. En la primera, encontramos a un cruel personaje que colecciona las cenizas de su familia. Si dos de sus hermanos mueren de manera fortuita, los otros dos restantes y sus padres, lo hacen gracias a los accidentes que provoca Rugiero. La segunda presenta a un conde obsesionado con captar distintos momentos únicos e irrepetibles. Plantea algo inédito: comprarlos. Para ello, pinta en el espacio donde estos se encontraban una gran mancha roja que oculta su efímero pasado al resto de habitantes de un pequeño pueblo. El tercer relato gira en torno a un diseñador que colecciona tarros de alimentos hasta que enferma por comer tanta comida enlatada. Finaliza la historia recopilando frascos de medicamentos. En cuarto lugar, encontramos a una catedrática universitaria que colecciona su pelo, uñas y secreciones corporales, de manera tan repulsiva como enfermiza. A continuación, el siguiente cómic toma como protagonista a otro catedrático que focaliza su vida en coleccionar pruebas de crímenes atroces sin resolver. Con esta historia, de Felipe regresa a uno de sus primeros *leitmotivs* temáticos: la figura del asesino en serie, mitificado por la cultura popular e incluido dentro de los elementos estanciales que configuraron *Nacido salvaje* junto a Aibar.

[48] Maura, Eduardo. *Los 90. Euforia y miedo en la modernidad democrática española*. Madrid, Akal, 2018, p. 61.

Por último, el dibujante nos presenta a Basil recibiendo la visita de un reportero interesado por el museo. La parte final de la serie no puede resultar más fiel a la línea temática que cultiva el autor en sus cómics: también el dueño del espacio expositivo es en realidad un *psycho killer* que colecciona las cabezas de aquellos que lanzan impertinencias. En el texto, se desarrolla un recorrido histórico ilustrado por referencias al arte medieval y moderno, así como a la fotografía y la pintura de vanguardia con el *Guernica* de Picasso. El recurso a las *splash-pages* sigue presente y acompaña a varias de las citas artísticas.

Los seis cuentos breves plantean el punto extremo de cuatro obsesiones que terminan con las vidas de sus protagonistas. El afán coleccionista se vuelve autodestructivo, a la manera de un síndrome de Diógenes o cualquier trastorno de acumulación compulsiva. Resulta refinado e intelectual tanto en el primer como en el último capítulo y más burdo —obviamente patológico— en los otros dos. De Felipe entiende que *Museum* es «un cajón de sastre: hay historias muy berlanguianas y otras que se acercan a *Seven*. La idea era que cada relato tuviera su propia atmósfera, su tono y personalidad»[49].

El ¿final? de una trayectoria

En la presentación inicial de *Black Deker* dentro del número ocho de la revista *Viñetas*, Jordi Sánchez sintetiza cómo la serie «no es más que un certero y firme paso adelante» para la «coherente trayectoria» del autor[50]. La revista fue una iniciativa personal de Joan Navarro, a partir de la que buscaba editar material producido principalmente por firmas españolas. El impulso tan solo resistió catorce números en el mercado. En el editorial final, su director entiende que la revista «no ha sabido conectar con el público y eso es siempre un error». El empresario apuntaba a un contexto que ya se encontraba en progresiva desaparición:

> [a un público] de gustos eclécticos, capaz de aceptar todo tipo de historietas e interesado en la información y la actualidad de todo tipo de tebeos. La escasez de revistas de cómic

[49] Fernando de Felipe en López Penide, Alfredo. *Op. cit.* Cabe destacar, además, dos consideraciones en torno a *Museum*. La primera se puede generalizar a toda la producción del autor: el vínculo con el diseñador gráfico y animador Xevi Torroella. Fernando de Felipe lo conoció cuando este difundió en redes sociales una imagen en 3D del personaje de Basil. A partir de ahí, le planteó trabajar en las portadas y contraportadas de sus álbumes. De Felipe, Fernando. «Xevi Torroella: *audere est facere*», en De Felipe, Fernando. *Museum*. Barcelona, ECC, 2022c, s. p. En el material adicional incorporado en *Museum*, encontramos también una figura en 3D del personaje de Basil realizada por Alejandro Villar y un fan art. Por otro lado, cuando se cumplieron los diez años de desarrollo de la escuela de cómic gallega O Garaxe Hermético, su fundador, Kiko da Silva, propuso a su alumnado homenajear el cómic, creando una serie de historias alternativas que fueron generadas por Cris Alborja, Sergio de Arcos, Andrés Chinchilla, Jorge Fernández, Chano Ripio y Javier Rial. La versión de este último otorga el protagonismo a un da Silva obsesionado con acumular el tipo de papel de acuarela con el que trabaja habitualmente. La edición de ECC incluye la historia de Rial e incorpora un código QR que permite el acceso a la página web de O Garaxe Hermético, donde se pueden encontrar tanto esta como las historias restantes. Disponible en https://www.ogaraxehermetico.com/projects-2

[50] Sánchez, Jordi, «Río de fuego. Black Deker», en *Viñetas*, n.º 8 (septiembre de 2024), pp. 28-30, espec. p. 29.

> español y europeo, la falta de información y la calidad de nuestros autores, me hizo creer que era posible una revista como *Viñetas* y no ha sido así[51].

En este sentido, Fernando de Felipe destaca como:

> Con *Black Deker* tenía que escribir como una saga, una trilogía, que se quedó en dos [...]. Si hubiera ido bien, quizás hubiera hecho catorce volúmenes [...], pero no es el modelo de mercado que a mí me interesaba [...], perdí el interés, comencé a aburrirme. El aburrimiento y la creatividad son agua y aceite[52].

Tanto en *Deep South Story* como en *Yellow Moon* —publicada directamente como álbum por la filial española de Glénat, dirigida también por Navarro— hay una insistencia del dibujante con su tema fetiche: la cultura estadounidense, pasada por el tamiz del cine. En ambos cómics, la trama se ambienta en Texas en el año 2033. Black Deker y sus socios recuperan el Lady in the Dark, un barco a vapor gracias al que recogen y venden chatarra procedente de antiguas batallas libradas en el cauce. El primero decide aceptar una arriesgada misión: rescatar a un recluso que se encuentra en una prisión de máxima seguridad de China, Nuevo León. La embarcación se denomina Lady in the Dark en honor al musical de Kurt Weill e Ira Gershwin. Se inspira en referentes cinematográficos extraídos de *Apocalypse Now* (1979), *Mad Max 2* (1981) y, especialmente, *Fitzcarraldo* (1982). Para aumentar la verosimilitud del cómic, el autor realizó durante dos meses una maqueta de un barco a vapor al que fue sumando distintos añadidos para darle el aspecto final que buscaba para la historia[53]. Las referencias pictóricas y cinematográficas vuelven a ser claves para el aspecto «configurativo» (Fig. 5), resultando menos arriesgados tanto el aspecto «articulatorio» como el actancial.

Conclusiones

Lo referido nos lleva, en primer lugar, a la idea de que la producción del autor resulta abarcable desde el punto de vista «cuantitativo»: Fernando de Felipe realiza para formato revista un total de 338 páginas[54]: *Nacido salvaje* (cincuenta y cinco páginas), *ADN* (cincuenta y nueve páginas), *S.O.U.L.* (cuarenta y dos páginas), *El hombre que ríe* (cuarenta y ocho páginas), *Marketing & Utopía Made in USA* (cuarenta y ocho páginas), *Museum* (treinta y ocho páginas) y *Black Deker. Deep South Story* (cuarenta y ocho páginas). Se aprecia su asimilación a un formato industrial que busca publicar a continuación en formato álbum con la apuesta por historias que suman cuarenta y dos o cuarenta y ocho páginas, frente a la

[51] Navarro, Joan. «Editorial», en *Viñetas*, n.º 1 (abril de 1995), p. 1.

[52] Fernando de Felipe en López Penide, Alfredo. *Op. cit.*

[53] De Felipe, Fernando. «Diseñando el *Lady in the Dark*», en De Felipe, Fernando. *Black Deker. Deep South Story*. Barcelona, ECC, 2023, s. p.

[54] Sin contar otros bocetos y extras, refiriéndonos a sus series principales y a las ilustraciones centrales que las complementan.

mayor inconcreción en este sentido de los dos primeros relatos firmados junto a Aibar[55]. 0 Directamente para álbum, localizamos cincuenta y seis páginas —*Black Deker. Yellow Moon* y el último capítulo de *Museum*—, lo que aumenta el total publicado a cerca de cuatrocientas páginas. Las dos historias finales muestran el final del formato revista y el salto directo hacia el álbum, en un planteamiento que rompe con el sistema editorial en el que había trabajado Fernando de Felipe.

La influencia de la cultura estadounidense que se puede apreciar en *Nacido salvaje* y *ADN*, sigue imprimando muchas de las propuestas creativas de Fernando de Felipe, de forma destacada en *S.O.U.L.*, *Marketing & Utopía Made in USA* y *Black Deker*. El contenido crítico está presente en todas sus series y supone una alianza temática, en este sentido, tanto con Aibar como con Jaime Vane. En *S.O.U.L.*, guionista y dibujante trazan una distopía para los afroamericanos que supone *de facto* una condena a la propia organización social estadounidense, así como a su falta de control administrativo y legal hacia sus tendencias más racistas. Desde un enfoque actancial, sus personajes son complejos y muestran una construcción meticulosa.

En el plano «configurativo», el estilo de dibujo se mantiene relativamente constante en las distintas series. Deliberadamente feísta y detallado, con una clara importancia del color que bebe de los influjos comentados en relación al cómic contemporáneo, pero que parte también, quizás, de un interés por el pintor nacido en Aragón de talla más universal:

> No solo soy fan del Goya más oscuro, desgarrador y pesimista, sino que soy aragonés de pura cepa [...]. Es como llevar la «España negra» grabada a fuego en el ADN. De ahí seguramente mi socarrona preferencia por lo grotesco, lo esperpéntico y lo feísta. Siempre he pensado que incluso mis muchos defectos y carencias como dibujante «estrictamente» anatómico tienen mucho que ver con Goya[56].

En este sentido, su producción asimila distintos tipos de influencias, que abarcan la pintura, el cine o la literatura. Alcanzan su mayor expresión en *Museum* y, especialmente, en *El hombre que ríe*. Aunque el influjo plástico-literario es claro, el cine se encuentra en la base de todas sus propuestas: «como siempre les digo a mis alumnos citando a mi admirado Hitchcock, para narrar eficazmente lo primero es tener la película completa en la cabeza»[57]. Podemos definir, asimismo, un control progresivamente mayor del lenguaje de la historieta

[55] *Nacido salvaje y ADN* presentan respectivamente textos en el cierre y en la apertura relativos a grupos musicales, figuras históricas, directores de cine o escritores como Jorge Luis Borges o Susan Sontag. Sin embargo, esta característica no se puede localizar en ninguna de las series contempladas en este artículo, lo que denota el influjo de Aibar dentro de los dos primeros esfuerzos creativos de Fernando de Felipe. La única excepción vendría definida por las citas en latín incorporadas al principio de los capítulos que forman *Museum*. Se articulan, más bien, como subtítulos para cada epígrafe. Dibujo y color cobran fuerza desde ADN y se potencian en las series siguientes.

[56] Fernando de Felipe en Pintor Iranzo, Ivan. *Op. cit.*

[57] *Idem.*

mediante la inclusión de *splash-pages* que benefician al plano «articulatorio», contrastes entre diferentes tipos de viñeta o diferencias cromáticas entre páginas en las que predominan tonos cálidos con otras en las que aplica colores fríos. Esta experimentación se produce en gran medida gracias a un sistema industrial y un editor que, mes a mes, permitía al autor documentarse, crear con cierta libertad —en algunas series, dentro de los marcos que imponía el género— y observar lo que otras firmas desarrollaban de manera coetánea.

Fig. 6. A y B. Portada del segundo número de *Comix Internacional* y de la portada de la reedición realizada por ECC de *Museum*. En esta última se aprecia el trabajo en 3D de Xevi Torroella. De Felipe, Fernando. Portada, en *Comix Internacional*, vol. 2 (1993) y De Felipe, Fernando y Torroella, Xevi. Portada, en *Museum*, Barcelona, ECC, 2022c.

La edición reciente planteada por ECC (Fig. 6) ha permitido recuperar a Fernando de Felipe para una buena parte del público actual. Lamentablemente, un último tomo recopilatorio que iba a ser publicado por la editorial no podrá formar parte de la colección, al declararse la empresa en concurso de acreedores[58]. Al margen de ello, el dibujante planea

[58] Koch, Tommaso y Ruiz Jiménez, Eneko. «Cierra ECC, una de las mayores editoriales de cómics en España, casa de Batman y Wonder Woman», en *El País*, 25 de enero de 2025. Disponible en https://elpais.com/cultura/2025-01-25/cierra-ecc-una-de-las-mayores-editoriales-de-comics-en-espana-casa-de-batman-y-wonder-woman.html

regresar al medio a partir del influjo positivo que supuso la concesión del Gran Premio del Cómic Aragonés 2022 y de la realización del cartel del XXIII Salón del Cómic de Zaragoza en el año 2024. En este último ha permanecido fiel a su trazo, tanto temática como estilísticamente.

Bibliografía

Agrafojo, Javier. «S.O.U.L.», en *Zona Negativa*, 27 de octubre de 2025. Disponible en https://www.zonanegativa.com/s-o-u-l/

Altarriba, Antonio. «El presente del futuro», en Vane, Jaime y de Felipe, Fernando. *S.O.U.L.* Barcelona, ECC, 2022a, s. p.

— *La narración figurativa: Acercamiento a la especificidad de un medio a partir de la «Bande Dessinée» de expresión francesa*. Alcalá de Henares, Ediciones Marmotilla, 2022b.

Altarriba, Antonio y Gracia Lana, Julio Andrés. *Los 80 dibujados. Cómics de la movida aragonesa.* Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2023.

Altarriba, Antonio y Remesar, Antoni. *Comicsarias: ensayo sobre una década de historieta española (1977-1987).* Barcelona, PPU, 1987.

Argudo Martínez, Arantza. *Las mujeres dibujantes durante el* boom *del cómic adulto en España: trayectoria y producción (1975-1992)* [tesis doctoral]. Universidad Complutense de Madrid, 2019.

—*Mujeres dibujantes de cómic español en los años del boom (1975-1992): la entrada de la mujer en la industria de la narración gráfica*. Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2023.

Beà, Josep Maria. «Siembra de pinceles en la primera nube», en Marcet, Aitor. *Toutain: un editor adelantado a su tiempo.* Barcelona, Trilita Ediciones, 2018, pp. 12-13.

Canseco Salinero, Alicia. *La sonrisa reescrita y otros caminos del laberinto* [tesis doctoral]. Universidad Autónoma de Madrid, 2022.

De Felipe, Fernando. «El hombre que ríe», en *Zona 84*, n. º 79 (1990), pp. 91-98.

— «El hombre que ríe», en *Zona 84*, n. º 84 (1991), pp. 91-98.

— «Killing the spot [Marketing & Utopía Made in USA]», en *Zona 84*, n. º 89 (1991), pp. 9-16.

— Portada, en *Comix Internacional*, vol. 2 (1993).

— *La paradoja de gow. La crisis de los modelos de análisis e interpretación en la crítica cinematográfica contemporánea ejemplarizada en ""psycho""* (sic). Barcelona, Universitat de Barcelona, 1994.

— *Black Deker. Yellow Moon.* Barcelona, Glénat, 1997.

— «Pinacoteca», en De Felipe, Fernando. *El hombre que ríe.* Barcelona, ECC, 2022a, s. p.

— «Versiones de *El hombre que ríe*», en De Felipe, Fernando. *El hombre que ríe.* Barcelona, ECC, 2022b, s. p.

— «Xevi Torroella: *audere est facere*», en De Felipe, Fernando. *Museum.* Barcelona, ECC, 2022c, s. p.

— «Diseñando el *Lady in the Dark*», en De Felipe, Fernando. *Black Deker. Deep South Story.* Barcelona, ECC, 2023, s. p.

Gracia Lana, Julio Andrés. *Intermedialidad en el cómic adulto en España (1985-2005). De la historieta a la pintura, el audiovisual y la ilustración* [tesis doctoral]. Universidad de Zaragoza, 2019a.

— *Las revistas como escuela de vida. Diálogos sobre el cómic adulto (1985-2005).* León, Servicio de Publicaciones de la Universidad de León y Eolas Ediciones, 2019b.

— *El cómic español de la democracia: la influencia de la historieta en la cultura contemporánea.* Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2022.

—*et al.* «El trabajo de Fernando de Felipe en el ámbito audiovisual. Del guion al ensayo académico», en *Latente. Revista de Historia y Estética del Audiovisual*, n.º 23 (2025), pp. 257-279. Disponible en https://www.ull.es/revistas/index.php/latente/ article/view/7314/ 4987

Groensteen, Thierry. *Sistema de la historieta.* Alcalá de Henares, Ediciones Marmotilla, 2021.

Koch, Tommaso y Ruiz Jiménez, Eneko. «Cierra ECC, una de las mayores editoriales de cómics en España, casa de Batman y Wonder Woman», en *El País*, 25 de enero de 2025. Disponible en https://elpais.com/cultura/2025-01-25/cierra-ecc-una-de-las-mayores-editoriales-de-comics-en-espana-casa-de-batman-y-wonder-woman.html

Lladó Pol, Francisca. *Los cómics de la transición (El boom del cómic adulto 1975-1984).* Barcelona, Glénat, 2001.

— «Apropiaciones y pertenencias. Citas pictóricas en el cómic español de los ochenta», en *Cuadernos de Arte de la Universidad de Granada*, n.º 49 (2018), pp. 321-341. Disponible en https://revistaseug.ugr.es/index.php/caug/article/view/7779/ 6748

López Penide, Alfredo. «Fernando de Felipe, autor de cómics: "Mi mujer y mi hijo no me han visto nunca dibujar en casa"», en *La Voz de Galicia*, 3 de julio de 2022. Disponible en https://www.lavozdegalicia.es/noticia/pontevedra/2022/07/03/mujer-hijo-me-visto-nunca-dibujar-casa/0003_202207P3C6991.htm

Maura, Eduardo. *Los 90. Euforia y miedo en la modernidad democrática española*. Madrid, Akal, 2018.

Monge Blanco, Azucena. *Autoras en el* boom *del cómic adulto. Cómic feminista en la Historieta española (1975-1984)* [tesis doctoral]. Universidad del País Vasco - Euskal Herriko Unibertsitatea, 2016.

Navarro, Joan. «Editorial», en *Viñetas*, n.º 14 (abril de 1995), p. 1.

Palmer, Óscar. *Cómic alternativo de los 90. La herencia del* underground. Madrid, La Factoría de Ideas, 2000.

Pérez del Solar, Pedro. *Imágenes del desencanto. Nueva historieta española, 1980-1986.* Madrid, Iberoamericana-Vervuert, 2013.

Pintor Iranzo, Ivan. «Entrevista», en Hugo, Víctor y De Felipe, Fernando. *El hombre que ríe.* Barcelona, ECC, 2022, s. p.

Redacción Zona 84. «*S.O.U.L.* Último clic», en *Zona 84*, n.º 75 (1990), p. 5.

Sánchez, Jordi. «Río de fuego. Black Deker», en *Viñetas*, n.º 8 (septiembre de 2024), pp. 28-30.

Tusell, Javier. *Dictadura franquista y democracia, 1939-2004. Historia de España, XIV.* Barcelona, Crítica, 2005.

Vane, Jaime. «The S.O.U.L. files. Procesando el futuro en 3D», en Vane, Jaime y de Felipe, Fernando. *S.O.U.L.* Barcelona, ECC, 2022, pp. 72-73.

— «S.O.U.L.», en *Zona 84*, n. º 70 (1990), pp. 77-82.

— «S.O.U.L.», en *Zona 84*, n. º 74 (1990), pp. 71-76.

Vila Migueloa, María Carmen. *El cos okupat: iconografies del cos femení com a espai de la transgressió masculina en el còmic* [tesis doctoral]. Universitat de Barcelona, 2017.

Vilches Fuentes, Gerardo (coord.). *Del* boom *al* crack: *la explosión del cómic adulto en España: 1977-1995.* Barcelona, Diminuta Editorial, 2018.

VV. AA. *El cómic en Barcelona. 12 dibujantes para el siglo xxi.* Barcelona, Àmbit, 1998.

CuCoEntrevista

Entrevista a Michel Matly

Jesús Gisbert

El satélite Cómic, como la Luna, gira alrededor de la Tierra y refleja la luz del Sol. También como la Luna, el satélite Cómic tiene una cara oculta, que es precisamente la que intentan desvelar los estudios sobre cómic. Entre los cultivadores de esta modalidad de acceso a la historieta, el modo teórico, destaca Michel Matly gracias a su aplicación y talento. Nacido en 1952 en Dompierre sur Besbre, en el centro de Francia, Matly es conocido por su inmenso El cómic sobre la guerra civil, *publicado por la prestigiosa editorial Cátedra en 2018. No obstante, la dedicación teórica de Matly en el campo de los cómics no se limita a la representación de nuestra última guerra. De igual modo, tampoco el interés que despierta en nosotros su figura y su obra se circunscribe a esa gran cuestión. El propósito de esta entrevista es conocer mejor a Michel Matly, tanto en lo personal como en lo académico.*

D.O.I.: 10.37536/cuco.2025.25.3018

Jesús Gisbert (JG): Podemos comenzar, si te parece, por tus años de formación antes de dedicarte a los estudios sobre cómic. ¿Cómo describirías tu *alma mater* no solo en sentido universitario, sino como alimento intelectual?

Michel Matly (MM): Siempre es difícil hacer entender a un observador español el sistema de educación superior francés, donde los mejores alumnos no pasan por la universidad. Vengo de una familia de profesores y mi objetivo de carrera era TME: «todo menos enseñanza». Me fui a ingeniería, o sea, que mis padres me consideraron como un vago, medio vendido al sistema capitalista. Luego seguí en TMI, o sea, «todo menos ingeniería», haciendo estudios de estadísticas y economía, con una buena dosis de sociología. Mencionaré aquí una única inscripción universitaria, en Bellas Artes, que hice por razones sentimentales siguiendo a unos ojos encantadores, pero fue un fracaso (tanto a nivel de diploma como de éxito amoroso).

Así que, en primer lugar, estudié en la Escuela Politécnica de París y conseguí un diploma que en Francia te da un estatus de élite y te permite burlarte de los que no han logrado entrar, mientras que en el resto del mundo ser un ingeniero sin especialidad equivale a una condición casi de autodidacta. Probablemente, eso define mi forma de

pensar. Somos conocidos por saber casi de nada sobre una infinidad de cosas y nuestra especialidad es recopilar información, poner en relación conocimientos que otros dominan. De mi vida profesional (tuve una empresa de consultoría internacional), me queda poca herencia, muchísimos viajes y lindos encuentros, la pérdida de la ilusión sobre la validez de las ayudas al desarrollo y un huerto solar en el sur de Francia en el que, además de producir energía, crío ovejas.

No es que mi vida profesional no haya sido divertida: me formé en el uso del AK-40 en un campo de entrenamiento sandinista; fui arrastrado por un río durante una tormenta tropical, mi coche desapareció bajo el agua, pero yo conseguí agarrarme a una rama y proseguir con mis actividades como si nada; y la Contra me tomó como rehén en Nicaragua. Además, esquivé las balas de la guardia presidencial en Haití, tuve que comer boa, caimán y mono en la República Centroafricana, tortilla de huevos de iguana en Centroamérica, gusanos y perezoso asado en una cena con un grupo de amigos reductores de cabezas (jivaros-achuars). También fui ridiculizado por el hijo de un jefe de aldea Kichwa en el Amazonas por mi poco conocimiento del filósofo francés Gilles Deleuze (desde entonces le he leído con detenimiento, nunca se sabe).

Al jubilarme, me decanté por la literatura y el arte para compensar todos esos años de baño científico. Escribí mi tesis en el mismo momento en que mi pareja preparaba su segundo doctorado. Curiosamente, a pesar de trabajar temas muy diferentes, al centrarme yo en el cómic y la guerra civil y ella en sociología del medio ambiente, nuestras bibliografías terminaron siendo muy parecidas, en un fenómeno quizás comparable a la armonización del ciclo de las reglas de las religiosas en los conventos. Allí se cocinaron temas fundamentales para mi tesis y mis trabajos teóricos, como la representación social y análisis del discurso.

Otro aspecto que considerar es mi fascinación por el proceso creativo y mi admiración por autores y dibujantes, que expreso a mi manera. Soy fundador y presidente del «movimiento surrealista», que reúne a escritores y artistas que quieren ser realistas, pero no lo consiguen por falta de talento, así como exdirector de la escuela de pintura modesta de Toulouse, que promueve técnicas artísticas «inciertas» (su lema es *pas sûr* o sea «no es seguro»).

Del lado de la escritura, he escrito una docena de novelas no publicadas ni siquiera rechazadas porque no las envié por pura compasión hacia los editores sobrecargados de manuscritos. Una de ellas trata la historia de un hombre que se toma las huellas dactilares cada mañana para asegurarse de que no ha sido sustituido por otro durante la noche y otra cuenta una historia policíaca en Judea en la que Jesús es el detective, complemento independiente del Nuevo Testamento. Seamos justos, considero que las novelas solo las escriben personas incapaces de dibujar salvo, claro está, Víctor Hugo, que era un gran ilustrador, aunque no sabemos quién de los dos, Víctor o Hugo, es el dibujante y quién el guionista.

Del lado de la pintura, pinté retratos de algunos autores de cómics como Altarriba y Keko (Fig. 1). De forma más general, he pintado retratos de mis amigos… bueno, de los que fueron mis amigos hasta que pinté sus retratos. Desde entonces, para preservar mi vida social, solo pinto modelos muertos, salvo en el caso de autorretrato, claro.

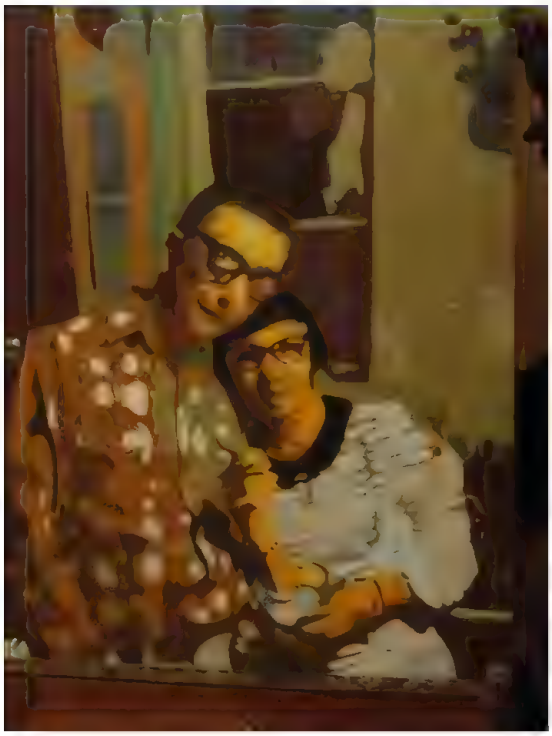


FIG. 1. *Michel Matly (2018): Keko y María. Óleo, 100 cm x 80,5 cm.*

JG: Sorprende un poco tu condición de francés interesado por el cómic español. ¿Cuál es el origen o de dónde procede ese interés?

MM: Nunca fui un fanático del cómic y, antes de mi tesis, mis compras esporádicas se limitaron a unos pocos álbumes, entre ellos *Superdupont* de Jacques Lob y Marcel Gotlib, *Alack Sinner* de los argentinos José Muñoz y Carlos Sampayo, *Madame et Eve* de los sudafricanos Stephen Francis, Harry Dugmore y Rico Schacherl, *Dinero* y otros álbumes de Miguel Brieva, autor al que tengo un cariño particular. También descubrí a José Antonio Godoy Cazorla y sus *Cuatro botas* cuando aún se permitía el lujo de componer sus propios guiones y me enganché de inmediato, posiblemente por el desfase hacia los años 50 que Keko comparte con Brieva.

Antes de cumplir diez años, mis hijas ya eran capaces de recitar de memoria páginas enteras de *Mafalda* y desde mi despacho en casa oí llorar a mi mujer mientras leía *36-39 Malos Tiempos* de Carlos Giménez. En la medida que avancé en mi tesis, creció mi admiración y respeto por el medio. Mis favoritos, en cuanto a historietas sobre la guerra civil española, son *Tormenta sobre España* de Víctor Mora, *Un médico novato* de Sento y *Francisco Franco, general ejemplar* de Guille Martínez-Vela y Carlos Escuin, este último como monumento del humor absurdo al que dediqué un artículo en la revista francesa *Papiers Nickelés,* reeditado después en *Tebeosfera*.

Durante unos cuantos años no tuve muchos cómics en mis estanterías, pero los tiempos han cambiado. Al explorar la relación entre los cómics y diversos temas políticos y sociales, necesité un corpus bastante considerable. Actualmente, tengo acceso a veinte mil álbumes y números de revistas digitalizados, es decir, algo más de un millón de páginas de cómics, muy lejos de la biblioteca de la Cité d'Angoulême, que tiene diez veces más, pero no muy lejos del Museu del Cómic de Cataluña, que tiene treinta mil. A ver, Museu, cuántos tendremos tú y yo dentro de diez años.

Quizás se debe a que fueron mi puerta de entrada, pero me interesan los periodos de los años 1930-1940 (las primeras décadas del cómic) en España y Estados Unidos, el periodo de la transición española y la actualidad, con todos países confundidos. Presto especial atención a las revistas, que considero injustamente olvidadas en la investigación del cómic. También entiendo

que ningún cómic carece de interés, ya sea por su uso del lenguaje o por los temas que aborda, lo que también me aleja de la primera línea de la investigación, que prefiere estudiar álbumes de calidad. Mi reserva de material se compone principalmente de cómics en español, con una proporción también significativa de estadounidense y, en menor medida, en francés.

JG: Supongo que la guerra civil española ocupa un lugar destacado en el imaginario de una parte de la sociedad de un país vecino nuestro como Francia. ¿Por qué dedicaste tu tesis doctoral al estudio de algo tan interesante, a la vez que específico, como el cómic de la guerra civil?

MM: Llegué al cómic de la guerra civil a través de la guerra, no a través del cómic. Vivir en Toulouse no es poca cosa: es la capital del exilio republicano español. El ayuntamiento, a pesar de ser de derechas, propone *tours* a los turistas para ver las antiguas sedes del PSOE y de la CNT y vi ondear las primeras banderas tricolores españolas a orillas de la Garonne. Me atendieron en el hospital Varsovia de Toulouse, fundado en 1944 por miembros de la resistencia española que, según los rumores, habían almacenado allí armas para la operación de reconquista antifranquista.

En la Casa de España, los últimos supervivientes de la contienda jugaban amistosamente al mus, pero no dudaban en lanzarse puñetazos entre comunistas y anarquistas durante las conferencias sobre la guerra o el exilio. Todos los años, en el festival Cinespaña se proyectan varios documentales sobre el conflicto y su memoria, como una manifestación del interés constante por la contienda y representa una ocasión para mostrar las grietas entre los recuerdos de los descendientes de los exiliados, que se consideran españoles, y los españoles de España.

Al otro lado de los Pirineos, estaba mi familia política. La abuela se había hecho respetar al afirmar que su marido había desaparecido mientras luchaba en la División Azul, pero esa afirmación resultó ser mentira cuando mi cuñado accedió a los archivos. El abuelo, un hombre de izquierdas, era un muerto más enterrado en alguna tumba en España, un castellano más perdido en Cataluña. Mi suegra incluso cerraba las ventanas cuando hablábamos de la guerra, veinticinco años después de la muerte de Franco. Y el tío abuelo del lado materno, Julián Besteiro, era despreciado por mi cuñado por su tibieza durante la contienda.

Mis primeros escritos versaron sobre la guerra, pero sin el cómic, en una contribución a un congreso lacaniano sobre su carácter colonial, en un artículo sobre los nombres de la guerra para la revista de historia *Pasado y memoria,* en el que intentaba mostrar el carácter polisémico de una «constelación de memorias» de la guerra civil española. Dado que mis evaluadores en Alicante me habían criticado por sostener que la sublevación militar había contado con el apoyo de una parte de la población, publiqué un análisis de las encuestas del CIS de 1995 y 2008 sobre la memoria de la guerra para el laboratorio FRAMESPA de la Universidad de Toulouse.

Este análisis muestra que, según los contemporáneos del conflicto, la opinión de la época estaba dividida entre un tercio de partidarios de la República, un tercio de partidarios de la sublevación y un tercio de indecisos y que la memoria de la guerra había evolucionado, pues los descendientes más jóvenes habían conseguido que los in-

decisos se convirtieran en prorrepublicanos, una postura más acorde con sus convicciones democráticas. Mi primer artículo sobre el cómic y la guerra, como resumen central de mi tesis, fue publicado por la revista de historia *Hispania Nova* de la Universidad Carlos III de Madrid, una institución con la que quise mantener vínculos cuando me fui a España y me separé de mi departamento de francés.

El apoyo que recibí es el mejor recuerdo que tengo de mi trabajo sobre el cómic y la guerra. En Francia, por supuesto, pienso en Viviane Alary, que confió en mí y leyó mi tesis, en Benoît Mitaine, que me honró con sus consejos y su amistad, y en Didier Corderot, que era uno de los pocos investigadores que trabajaban en el cómic nacionalista y que, por desgracia, nos abandonó hace un tiempo.

Como este trabajo era importante para tantas personas, nunca estuve solo. En España, debo parte de mi tesis a Pepe Gálvez y Norman Fernández, los autores de *Historias rotas, la guerra del 36 en el cómic*, a los investigadores de Woodiana en Argentina, a los americanos del Museo Digital del Cómic, a Kiko Sáez de Adana y el milagro de su investigación relámpago sobre los periódicos estadounidenses…

También tengo una deuda con Enrique Flores, el estimado director de la revista madrileña M21, por ponerme en contacto con la editorial Cátedra. No voy a mencionar aquí las innumerables camisetas, llaveros y barajas republicanas que llegaron de regalo a mis manos en aquella época. Las llaves de mi coche todavía llevan los colores de la República española, lo que me da cierta reputación cuando dejo el coche en el taller.

Viviane Alary me había enunciado una treintena de historietas sobre la guerra, pero mi libro publicado por Cátedra recoge casi cuatrocientas, lo que me ha granjeado una sólida reputación de ratón de biblioteca; no necesariamente lo que soñaba. Al intentar mantener cierta neutralidad, propia de una obra académica, el libro pudo ser considerado como algo tibio frente a las pasiones que el conflicto sigue despertando hoy en día. El único aspecto original que tiene es que no cuenta con un prólogo de Antonio Altarriba, el especialista del género (discutí con él en su momento por razones retrospectivamente absurdas). Dicho esto, el editor ha hecho un trabajo fantástico y el libro tuvo muy buena acogida por la prensa española, más que la versión francesa que lógicamente ha tenido menos impacto en el país vecino.

Además de mis libros y artículos sobre el cómic y la guerra, traduje el cómic *El Corazón del Sueño* de Rúben Uceda para Éditions libertaires, una editorial con la que tenía vínculos en aquella época y con quien compartí mi interés por esta obra basada en cartas de soldados anarquistas en la contienda. También escribí el prefacio de la nueva edición de *Euskadi en llamas/Gorka Gudari* y, gracias a la viuda de Antonio Hernández Palacios, pude consultar los originales de la obra, lo que fue un momento de gran emoción. La razón por la que escribí este prólogo, falsamente calificado de histórico por la editorial (no pretendo ser historiador), es que mi amigo e historiador militar José Manuel Guerrero Acosta escribió el prólogo de *Eloy/Río Manzanares* desde una perspectiva más bien profranquista y me ofreció, deportivamente, realizar el segundo prólogo desde la perspectiva contraria, que es la mía.

Este prólogo fue una experiencia extraña e instructiva. Al releer la obra, la guerra vasca me pareció más un conflicto de montañeses vestidos de Decathlon que de soldados uniformados, adversarios divididos por la política, pero unidos por la identidad vasca y la religión. Hubo un bajo grado de violencia contra los civiles en comparación, por ejemplo, con la guerra en Navarra donde hombres de izquierdas eran ejecutados cada vez que regresaba al pueblo un vecino carlista muerto en combate o simplemente coincidiendo con una fiesta patronal (Fig. 2).

Fig. 2. *Michel Matly (2023): Los rojos también usaban sombrero. Mitin republicano, años 30. Óleo, 80,5 cm x 100 cm. A propósito del anuncio de la época: "Los rojos no usaban sombrero".*

JG: Además de la guerra civil española, ¿qué otras áreas de estudio sobre cómic te atraen?

MM: Llegué al mundo del cómic muy tarde, lo que a menudo me hace dudar de mi legitimidad y padezco lo que se conoce con el nombre de síndrome del impostor. Pero también observo que los investigadores en este campo son prácticamente todos autodidactas y proceden de disciplinas muy diversas, como las bellas artes, la filología, la literatura e incluso ciencias puras como la física o la informática... o sea, que no debería considerarme tan extraterrestre.

Mis áreas de trabajo son la reflexión teórica sobre el medio, sobre la práctica de la investigación y el tratamiento que el cómic hace de temas de interés sociopolítico. Y, por supuesto, el cómic y la guerra civil española, mi punto de entrada y un tema que se ha convertido en genérico, si se cuenta el número de tesis y libros corales sobre el tema que han aparecido desde entonces en España, Francia, Italia... Cuando terminé la tesis doctoral, empecé a preocuparme cuando soñé que Franco estaba enterrado en mi jardín —lo cual era imposible porque vivo en un piso— y pensé que ya era hora de pasar página. Dicho esto, recientemente escribí un capítulo para la Universidad de Minnesota sobre el cómic bélico como relato de historia y objeto histórico, un concepto propuesto por Jennifer Howell en su análisis de los cómics sobre la guerra de Argelia, y sigo dando conferencias sobre el tema de la guerra civil española, la última en 2024 para el Ateneo de Priego de Córdoba en la casa del presidente Niceto Alcalá-Zamora.

JG: Cuando hablas de tu interés por «la reflexión teórica sobre el medio», imagino que te refieres a lo expuesto, además de en otros lugares, en tu libro *La función del cómic*. ¿Cuáles son los fundamentos de este libro?

MM: El principal motivo para embarcarme en una reflexión teórica sobre el cómic fue utilitario. Había leído mucho sobre lo que había en el mundo francobelga en materia de teoría sobre el cómic, pero había

encontrado pocos autores, como el psiquiatra Serge Tisseron, que sirvieran a mi propósito para entender la transmisión de sentido a través de las imágenes y el cómic.

Mi formación de ingeniero generalista (no saber casi nada, pero casi de todo) me animó para buscar elementos sobre los que reflexionar en múltiples disciplinas, alejándome de las autoridades o los especialistas del cómic, a veces, criticando sus trabajos. Admiro los escritos de Thierry Groensteen porque son reveladores, pero no puedo evitar pensar (y escribir) que su análisis se basa en un enfoque demasiado estructuralista o, por lo menos, inadecuado para lo que entiendo por transmisión del sentido en el cómic. Umberto Eco es uno de mis ensayistas (y novelistas) favoritos, pero creo (y escribo) que se equivocó cuando habla de códigos fuertes y débiles para el texto y la imagen. Al igual que la duda es el motor de la ciencia, creo en el poder de la falta de respeto. De lo contrario, ¿quién podría haber animado a alguien como yo tan inicialmente ignorante sobre el tema a escribir un libro teórico sobre el cómic?

Dicho esto, debo admitir que me rendí ante algunos autores que han influido en mi trabajo. Sin querer repetir aquí mi bibliografía, la noción de representación social del psicólogo Serge Moscovici y el constructivismo de Bruno Latour y Michel Callon han sustentado, en gran medida, mi pensamiento. El descubrimiento a mitad de mi tesis de Alain Montandon y sus admirables trabajos sobre la relación entre ficción y sociedad fue un acontecimiento absurdo propio de mi ignorancia. Como el Monsieur Jourdain de Molière, yo estaba haciendo sociopoética sin saberlo, que es exactamente lo que sugería mi afiliación al laboratorio CELIS (Centre de recherches sur les littératures et la sociopoétique). Otro autor, el lingüista estadounidense Ronald Langacker y su gramática cognitiva, fueron también un gran descubrimiento y una gran ayuda: sus obras, aparentemente áridas, son una maravilla revolucionaria para comprender los códigos del lenguaje y los mecanismos por los que se transmite el sentido.

Me culpo por haber omitido algunas fuentes en el campo de la comunicación (me lo han reprochado y con razón) y, más concretamente, en el análisis del cómic con autores francófonos como Benoît Berthou y Pascal Robert, pero el libro de este último sobre la incomunicación en el cómic, publicado en 2017, llegó demasiado tarde para mi trabajo teórico. Sin embargo, no volveré a ponerme manos a la obra de nuevo. Creo que ya corresponde a otros utilizar mi libro, si lo consideran útil, para hacer avanzar la investigación teórica sobre el cómic.

En paralelo a mi tesis, publiqué un artículo teórico en la revista científica francesa *Comicalité*, concebido como el primero de un conjunto, del que no se publicó el segundo, ya que la revista cayó varios años en *stand-by*. Finalmente, la universidad de Clermont Ferrand decidió publicar mi libro *La fonction de la bande dessinée*, aunque, a veces, el editor y los pares ciegos que lo leyeron se sintieron desconcertados por mis digresiones fuera del campo del cómic. Para mí, estas digresiones eran la esencia misma de mi trabajo. El medio merece algo más que una descripción de sus partes, viñetas, márgenes y secuencias. Situar la reflexión en un marco más amplio, recurriendo a otras disciplinas que lo enriquecen, como los estudios sobre la imagen, la sociología, la filología y las ciencias cognitivas, es una forma de mostrar respeto al cómic.

¿Quién no sueña con tener una conclusión como la de una reseña escrita en la revista *Hermès* del CNRS (el equivalente al CSIC español), por Éric Dacheux, un colega entonces desconocido de la universidad de Auvergne? Dacheux dice: «Como se habrán dado cuenta, es obligatorio leer este libro. Para cualquiera que ame el cómic, por supuesto, también y, sobre todo, para cualquiera que, lejos del conformismo, espere algo que el trabajo de tesis ya casi nunca produce: pensamiento que haga pensar». Para un recién llegado al género, valía la pena el riesgo de embarcarse en divagaciones teóricas.

La versión española de *Tebeosfera* ha sido la mejor recompensa. Silvia Sevilla y Félix López hicieron un trabajo fantástico traduciéndolo y editándolo y Éric Dacheux escribió el prefacio (no podía dejar escapar a un lector tan entusiasta como él). También he tenido buenas críticas en España en *CuCo* (tú mismo), en los *Cuadernos de arte* de la Universidad de Granada (por Julio Gracia Lana) y en Estados Unidos en *IJOCA* (por Héctor Fernández L'Hoeste). Gracias a todos. Pero también he sido atacado por algunos investigadores franceses del cómic, ya veteranos, cuyo enfoque critiqué e incluso por otros en los que me inspiré... Todo esto me parece muy saludable (las críticas más que los elogios), aunque, a veces, el egocentrismo gane al debate de ideas. Mirarse el ombligo puede dañar la columna vertebral, yo mismo lo he experimentado.

Si hubiera que quedarse con dos aspectos de mi trabajo teórico, el primero sería la preeminencia de la imagen sobre el texto. No quiere decir que la imagen sea más importante que el texto, eso depende del autor y de la obra, pero la imagen es siempre asimilada antes que el texto y el significado del texto siempre se lee en función del marco semántico definido de la imagen. Eso me parece responder a un antiguo debate entre texto e imagen que concluye aquí. El segundo, probablemente más audaz, es considerar que el cómic es la forma de comunicación más acorde con el pensamiento. Pensar no tiene nada que ver con el lenguaje y la escritura, no tiene su carácter lineal, más bien consiste en la elaboración de una serie de imágenes mentales fijas, comparables a las que usa el cómic para trasmitir el sentido.

JG: De mi lectura de *La función del cómic* recuerdo que me llamó la atención el significado y el uso que le das en tu obra a la noción de «representación». ¿Qué vinculación encuentras entre ese significado como uso y la sociopoética?

MM: La noción de representación ha sido desarrollada por Serge Moscovici en su obra *La psychanalyse, son image et son public* a principios de 1960, a partir de los trabajos de Émile Durkheim. Popularizada por Jean-Claude Alric y Denise Jodelet, la teoría ahora se extiende por una gran parte de las humanidades francófonas. Las representaciones sociales son unos sistemas organizados de conocimientos, creencias y símbolos que orientan nuestros modos de conducta y de pensar, estructuran y moldean nuestra forma de interpretar un tema particular o el mundo que nos rodea en general. Están formadas por representaciones individuales, unidas en grupos (de aquí el «social») y por experiencias, creencias y conocimientos comunes.

Se elaboran a través de nuestra adquisición de experiencias, para mí, de la siguiente forma: primero, durante una etapa tempra-

na, coincidiendo con nuestro proceso de maduración política (entre los 16 y los 25 años), estaría el efecto de cohorte o efecto generacional, tal como propone Karl Manheim; y, en segundo lugar, a lo largo de nuestra vida, este evoluciona según nuestra experiencia, relaciones sociales y nuevos conocimientos. Si se busca una analogía, se encontraría en matemáticas: el efecto de cohorte define las ecuaciones de nuestra percepción, la experiencia proporciona los datos procesados por estas ecuaciones y el resultado es la representación. Así, me guste o no, mis primeros filtros son de los años 70 (un poco oxidados, supongo).

No se puede comparar una obra (en nuestro caso, un cómic) con la realidad que supuestamente representa. Se tiene que considerar la obra como una confrontación entre representaciones, la del autor y las a menudo diversas de sus lectores. De esta confrontación, de los consensos o, a veces, de las oposiciones que genera, nace el placer de la lectura, de estar de acuerdo, de discrepar. Por eso, en mi metodología de tesis, no he confrontado los cómics con una pretendida realidad histórica de la guerra civil, ya que he tratado de buscar en qué se diferenciaban las representaciones de todos y cada uno de estos cómics.

La sociopoética, un campo de investigación explorado por Alain Montandon, es el estudio de las relaciones entre la ficción y la sociedad. Se basa en el concepto de representación: analiza los procesos creativos derivados de las representaciones sociales y cómo dichas representaciones organizan, estructuran y dinamizan el campo de la creación. Montandon y su equipo lo han aplicado a aspectos tan diversos como la literatura, la conversación, el grotesco, el baile, el paseo, el duelo o la ropa y, por mi parte, intenté aplicarlo al cómic.

Hablando de baile, considero que el arte más cercano al cómic, lejos de ser la literatura o el cine, es justamente la danza. El autor toma al lector en sus brazos, el lector pone sus pasos en los pasos del creador, este lo pasea bailando al ritmo de su voluntad, acercándole o alejándole de los personajes y los acontecimientos.

JG: Mencionas como segunda área de tu trabajo la reflexión sobre la práctica de la investigación. ¿En qué consiste esa reflexión?

MM: Mi trabajo sobre el cómic fue también una ocasión para descubrir la universidad, a la que nunca había asistido (aparte de ese frustrante año de matrícula en Bellas Artes). Mi descubrimiento no me entusiasmó demasiado porque observé que es un mundo medieval, con sus señores feudales y sus tradiciones de servidumbre, que van en detrimento de la calidad de su investigación. A pesar de la omnipotencia del dinero, el mundo de la empresa me parece, en retrospectiva, mucho más amigable y cooperativo y mucho más apto para trabajar en equipo y evitar las puñaladas traperas.

Reconozco, sin embargo, que la universidad ha sido un lugar apropiado para mis investigaciones, me ha dado acceso a intercambios con los mejores analistas del cómic y me ha dado la oportunidad de publicar y participar en múltiples conferencias y coloquios donde presentar mis trabajos. Pero no quiero olvidar a otros actores fuera del sistema universitario, los aficionados del cómic, que producen estudios de gran calidad y contribuyen al conocimiento del

medio. Lo expresé en 2023 en un coloquio de *La Sorbonne Nouvelle* de París, con una intervención titulada «Los otros investigadores».

La investigación universitaria sobre el cómic, un campo bastante reciente, parece curiosamente menos moderna, menos democrática, menos organizada y menos dispuesta a serlo que otros campos de investigación más antiguos que han formado asociaciones nacionales e internacionales, se han dividido en escuelas de pensamiento y han organizado congresos. Los investigadores del cómic tienen dificultades para representarse a sí mismos como una comunidad. Sin embargo, hay ciertas batallas que deberían librarse juntos como los derechos de imagen, las facilidades de publicación, el acceso a la bibliografía científica y a las obras propiamente dichas, cuando tienen más de unas décadas o están agotadas, y la defensa contra la censura.

En 2016, con el apoyo de Félix López, creé la Plataforma Académica del Cómic en Español (PACE), que reúne ahora a cerca de 300 investigadores de 115 universidades de 26 países diferentes. Tuvo una buena acogida inicial y en su noveno año sigue funcionando, señalando eventos y convocatorias de contribuciones. En cambio, se han rechazado otras propuestas que he formulado en el transcurso de los coloquios como la creación de una estructura que reúna a los investigadores a escala nacional e internacional, a semejanza de lo que existe en otras disciplinas, o la creación de una base de datos bibliográfica razonada que reúna ensayos científicos y de divulgación.

Sin duda, harán falta algunos años o algunas décadas para que la investigación se federe y se democratice. No puedo más que expresar esta necesidad: en español, «El estado de la ciencia. Investigación y cómic» (2017) para la revista *Tebeosfera*; en francés, «La misère de la recherche sur la bande dessinée» (2020) para un coloquio y *La fabrique de la bande dessinée* en la École Nationale Supérieure des Sciences de l'Information et des Bibliothèques (ENSSIB) de Lyon; y en inglés «We are Nothing» (2022) en la revista estadounidense *International Journal of Comic Art*. Me detuve ahí porque no domino otros idiomas, como el checo, el coreano o el papú.

JG: No cabe duda de que la madre del cordero en nuestro campo son los estudios académicos sobre cómic, que demandan una estrecha colaboración entre la universidad y las iniciativas procedentes de investigadores independientes. ¿Qué medidas, entre otras, crees que podrían facilitar esa colaboración a favor —que es lo que de verdad importa en este contexto— de los estudios sobre cómic?

MM: Terminar con las absurdas leyes que penalizan la investigación e impiden tanto el acceso a las obras como su publicación en las condiciones adecuadas, esa es una de las acciones que debemos emprender juntos. Si se aplicaran tal cual, a las obras escritas, prohibirían cualquier investigación literaria en la medida en que la mayoría de los autores de los siglos xx y xxi no podrían ser citados. No digo que no haya que proteger los derechos de autor, pero el derecho de cita debería ser la norma cuando se trata de publicaciones científicas. Hoy los investigadores no tienen representación para defenderlo en un diálogo constructivo con legisladores, editores y titulares de derechos de autor.

Me he enfrentado en varias ocasiones a las nefastas consecuencias de los derechos de imagen. La versión española de mi libro sobre la guerra civil mostraba todas las ilustraciones relevantes, mientras que en la versión francesa, a pesar de los esfuerzos del editor durante más de un año para conseguir los derechos, hubo que eliminar algunas de las imágenes más significativas, no tanto por la oposición de los titulares de los derechos como por la imposibilidad de identificarlos y contactar con ellos. Tengo que decir, sin embargo, que otros editores universitarios franceses menos pusilánimes han publicado esas mismas imágenes en mis artículos sin pestañear. Por otra parte, un editor norteamericano me amenazó con emprender acciones legales a raíz de mi solicitud de autorización para utilizar imágenes de episodios recientes de *Star Trek* en mi artículo sobre la mujer del futuro publicado por *Tebeosfera*.

JG: Tu tercer punto de investigación es el tratamiento en el cómic de temas de interés sociopolítico. ¿Puedes describir un poco esa zona?

MM: Una de mis preocupaciones es demostrar que el cómic es un medio importante pero infrautilizado para abordar cuestiones históricas, políticas y sociales. Empecé a analizar cómics sobre la deportación de homosexuales en la Alemania nazi, la Italia fascista y la España franquista en una contribución para la Universidad de Artois. Seguí con otros artículos sobre la sexualidad del clero, sorprendentemente descrita con cierta ternura por los periódicos anticlericales más virulentos de los años 30, y sobre los verdugos, un artículo originalmente destinado a *CuCo* (pero se me atascaron los procedimientos de presentación informática, signo de la edad sin duda), y finalmente también publicado por *Tebeosfera*.

Cuando para estos artículos tengo una duda sobre un autor español antiguo de imagen o de tira de cómic, pregunto a Manuel Barrero; me desespera, lo sabe todo. Mi último artículo para la misma editorial versa sobre la mujer del futuro vista a través de los ojos del cómic de ciencia ficción, un tema que me hizo reír a carcajadas mientras lo analizaba, y actualmente estoy trabajando sobre el cómic, el anticlericalismo y la blasfemia. ¿Cuál es el único cómic español prohibido por el Opus? Lo descubriréis cuando me leáis y seguro que los autores presumirán de ello.

También soy corresponsal para España de la revista francesa *Papiers Nickelés*, «una revista iconófila e iconoclasta creada en 2004 como precursora de un centro dedicado a la imagen popular», según reza su presentación. Tras una sección obligatoria sobre la guerra civil española, publiqué artículos basados en el análisis de imágenes y cómics sobre figuras emblemáticas de la historia española como Castelao, su amor por La Terra y su dramática ilustración de la guerra, Clara Campoamor y la oposición de los periódicos de izquierdas al voto femenino, Antonio Tejero y el golpe de Estado del 23F.

Algunos de mis artículos en *Papiers Nickelés* reflexionan sobre el cómic y la sociedad: la pederastia en la Iglesia católica o el robo de bebés en beneficio de la burguesía española durante el franquismo y mucho más allá. Por último, presento varias revistas españolas, entre ellas *Pelayos*, *Flecha*, *Madriz*, *M21* y, próximamente, *Mongolia*. Otras seguirán sin duda, sin olvidar una visita a Argentina

con *Fierro*, una de las revistas que me parecen más admirables.

Mi corpus americano de los años 30 y 40 también está siendo utilizado para otros artículos de *Papiers Nickelés*: en 2024, escribí una serie de tres artículos sobre Francia durante la Segunda Guerra Mundial (Fuerzas Francesas Libres, Resistencia, régimen de Vichy) vista a través de los ojos de los cómics estadounidenses de la época. La conclusión es clara: en el cómic, los franceses son los únicos extranjeros que cecean cuando se atreven a hablar en inglés (todas las demás nacionalidades lo hablan a la perfección). Ahora en serio, los cómics revelan mecanismos en los que la inverosimilitud y el cliché (la Torre Eiffel, la guillotina, los «apaches») constituyen la base esencial de una comunicación exitosa entre autor y lector. También muestran la inquietud de los estadounidenses de los años 40 ante la facilidad con que Francia abandona sus valores de libertad y democracia, los mismos valores que transmitió a los fundadores de Estados Unidos.

En la misma serie aparecerán otros dos artículos: uno sobre el cómic, la extrema derecha americana y los movimientos nativistas (antiinmigración), tema cuya actualidad no escapará a nadie; y otro sobre la imagen de los rusos en Estados Unidos desde los años 30 hasta los 50, una imagen en zigzag, negativa durante la «guerra de invierno» en Finlandia y el pacto germano-ruso, positiva durante la alianza de la Segunda Guerra Mundial y de nuevo hostil durante la Guerra Fría. Estos cinco artículos sobre la visión estadounidense de la guerra y la geopolítica podrían interesar a los lectores españoles y pienso publicar una versión en castellano.

Dentro de algunos meses, publicaré también en *Papiers Nickelés* un artículo que se inscribe en la línea cómic y sociedad, sobre el significado político y social de la salsa bechamel, el cuscús y otros alimentos, acertadamente titulado «Bechamel, bechamel mucho», título robado de la canción de José y El Toro. ¿Una broma? Nada de eso, siempre escribo y hablo en serio.

JG: En tus trabajos aplicados a cómics concretos, en los que te fijas tanto en su representación social como en su discurso, ¿qué papel desempeña el factor cuantitativo en tus análisis?

MM: La tercera parte de mi tesis se dedica a un análisis cuantitativo de los cientos de cómics que constituyen mi corpus. Presenté esta parte como artículo introductorio en *Narrativa gráfica de la guerra civil,* el libro coral de *Gafikalismos* editado con Viviane Alary. Se basa en una descomposición de las imágenes, una gramática y un vocabulario gráficos y efímeros según las necesidades de mi trabajo, fundamentándose en el concepto de «actante» desarrollado por Algirdas Julien Greimas y haciendo un listado de personajes, objetos y acontecimientos. Insisto sobre el carácter específico y efímero del resultado de la descomposición porque otras preocupaciones hubieran generado otras listas.

El método se basa en mostrar las semejanzas y diferencias entre obras, un método de *data mining* (extracción de datos) y aplicar un análisis factorial de correspondencia que (otra vez) los anglosajones llaman *fishing expedition* (expedición de pesca), una categorización, *a priori*, sin los principales factores estables e independientes para discriminar las obras. Encontré tres: la «provocación», que separa las obras entre

aquellas que narran la guerra y las que provocan en el lector, su reflexión o su emoción y eventualmente lo empujan a compromisos; la «legitimidad» de la contienda, o sea, la propensión a considerarla como un combate legítimo o, por el contrario, como una guerra injustificable; la «polémica», es decir, la instrumentalización de la contienda al servicio del apaciguamiento o, por el contrario, subraya fracturas que han perdurado dentro de la sociedad española.

Esto permitió obtener múltiples conclusiones respecto a las diferencias entre enfoques: por país (la legitimidad es la dimensión que más separa las visiones nacionales) o según haya evolucionado la percepción española de la guerra desde la transición hasta ahora, con sus sucesivas fases de construcción y desconstrucción de la representación de la guerra. Estas son, en síntesis, las conclusiones de mi tesis. Presenté los resultados en mi libro como si fueran evidencias, pero la evidencia para mí ha sido inesperada, documentada por el trabajo cuantitativo.

En esta tercera parte de mi tesis he descrito mi metodología y sus resultados paso a paso para evitar uno de los reproches que se hacen (no sin razón) a los estudios de ciencias humanas, en los que se presentan resultados como salidos del sombrero, dejando el proceso de interpretación en una «caja negra». Ahora, en mis artículos, el número de cómics analizados es mucho menor y usar un método similar sería inútil, pero para un corpus de gran tamaño como el que versa sobre la guerra civil, el trabajo cuantitativo ha sido imprescindible e increíblemente fértil.

JG: Por el carácter de tus respuestas, deduzco un talante optimista en tu personalidad. ¿Extiendes dicho optimismo a la situación actual del cómic en general y de los estudios sobre cómic en particular?

MM: Quizás no hay que confundir optimismo y gusto para el absurdo y la mistificación. En un momento u otro me previne de presidencias o afiliaciones a asociaciones imaginarias, como la asociación de defensa de la literatura a menores y otras poblaciones desfavorecidas (que lucha contra la bulimia literaria y la prohibición de las novelas de más de una página), la asociación para el derecho a la diferencia «en peor» (los peores que nosotros también tienen derecho a vivir, si se callan, evidentemente), Delatores Anónimos, Anónimos Anónimos, etc.

También viví en una zona rural del sur de Francia donde el único personaje histórico era el «cuñado», Joaquín Murat, conocido aquí como el verdugo de Madrid. En un afán de mantener cierto equilibrio, inventé otro: un cuidador de palomas mensajeras heridas durante la Comuna de París, que estuvo integrado tal cual en la página web oficial de la mancomunidad (hasta que algún funcionario se dio cuenta del engaño). Pero tanto ese como el anterior no son un signo de optimismo, sino el sentimiento de estar rodeado por un mundo no menos absurdo.

Estoy preparando para una revista española una serie de dos artículos. Acabo de terminar el primero sobre nuevas religiones (tales como la Iglesia del Subgenio o del Monstruo Espagueti Gigante) y el cómic. ¿Sabéis que uno de estos cultos toma como Dios un personaje de cómic, un ratón dotado de superpoderes tras haber sido raptado por extraterrestres? Redacté este artículo para expresar mi admiración para Bobby

Henderson (el padre del Pastafarismo) y otros que han inventado nuevas creencias absurdas y adorables y nos dan fe, a pesar de todos los malos signos, en una humanidad razonable. Eso vale, digamos, para el optimismo.

El segundo de estos artículos trata sobre el cómic y las nuevas censuras y ahí podemos hablar de pesimismo. La multiplicación de historietas que abordan cuestiones políticas y sociales en este nuevo siglo es un magnífico signo de salud del cómic, pero tampoco es neutra: al tiempo que otorga al medio un lugar legítimo de reflexión y acción en los grandes debates de nuestra época, también lo sitúa en primera línea de las batallas ideológicas y lo expone a nuevos riesgos.

La situación me parece particularmente grave en América del Norte, donde grupos tradicionalistas como Moms for Liberty, No Left Turn in Education o Action Canada publican listas cada vez más extensas de cómics que prohibir y denuncian a las bibliotecas y los centros de educación donde dichos cómics están disponibles. Todo lo que trata temas de género (signo de decadencia de la sociedad), teoría crítica de la raza (asimilada a racismo antiblanco), evolucionismo (una teoría dudosa frente al creacionismo) es condenable, siendo una posición que se va institucionalizando con la nueva administración estadounidense.

En Estados Unidos existen organizaciones que luchan contra la censura del cómic: el Comic Book Legal Defense Fund (CBLDF, Fondo de Defensa Legal del Cómic), que se creó en 1987 a raíz de un juicio contra un vendedor de cómics que distribuía obras como *Omaha the Cat Dancer* de Reed Waller o la revista *Weirdo* de la tribu Crumb. A día de hoy defiende los derechos del cómic, pide la protección de la Primera Enmienda estadounidense y lucha contra la censura; el Office for Intellectual Freedom (Oficina para la libertad intelectual) de la Asociación Americana de Bibliotecas, que pinta un retrato alarmante de la situación del cómic en Estados Unidos. En la primera década de los 2000 (2001-2010) no había ningún cómic en la lista de las 100 obras más controvertidas (objeto de quejas o de acciones a veces violentas por parte de grupos tradicionalistas). En la segunda década (2011-2020), había 11 cómics entre las 100 obras más controvertidas y en 2023, dos cómics, *Gender Queer: A Memoir* de Maia Kobabe y *Flamer* de Mike Curato, ocupan los puestos 1 y 5 de las obras más odiadas.

Se puede considerar que la situación es mejor en Europa, pero no existen mecanismos de protección contra posibles evoluciones nefastas y, que yo sepa, ninguna organización que luche para preservar la libertad de los cómics. En Francia, la legislación de protección de la juventud de 1949 ha desaparecido, pero la que la sustituyó en 2011 sigue dejando a los jueces un sesgo arbitrario en función de la evolución social y política en la interpretación de lo que es «susceptible de perjudicar el desarrollo físico, mental o moral de niños o jóvenes». Sabemos lo que le costó a *Charlie Hebdo* la libertad de prensa y en España sigo de cerca una de las revistas que lleva al extremo los límites de la libertad de expresión, *Mongolia*, y sus tropiezos con grupos tradicionalistas como Abogados Cristianos. Espero que el maldito invierno no llegue a nuestras puertas.

Bibliografía (en castellano) de Michel Matly

Matly, Michel. «La guerra de las palabras - Análisis lexicométrico de la bibliografía de Maryse Bertrand de Muñoz sobre la guerra civil española», en *Pasado y memoria*, n.º 12 (2013), pp.139-162.

—«El cómic español y la guerra civil: Transición y primera década de democracia – 1976-1992», en *Tebeosfera*, n.º 12 (2014). Disponible en https://www.tebeosfera.com/documentos/el_comic_espanol_y_la_guerra_civil_transicion_y_primera_decada_de_democracia_-_1976-1992.html

—«Dibujando la guerra civil. Representación de la guerra civil (1936-1939) en los cómics publicados desde 1976», en *Hispania Nova*, n.º 13 (2015), pp. 78-98. Disponible en https://e-revistas.uc3m.es/index.php/HISPNOV/es/article/view/2397

—«De la tristeza a la indignación. El exilio y la cárcel en los cómics de la guerra civil española», en Lluch-Prats, Javier, Martínez Rubio, José y Souto, Luz C. (eds.). *Las batallas del cómic. Perspectivas sobre la narrativa gráfica contemporánea*. Valencia, Anejos de *Diablotexto Digital*, 2016, vol. 1. Disponible en http://roderic.uv.es/bitstream/10550/58688/1/BatallasNuevo.pdf

—«Francisco Franco, general ejemplar. Un lavado de imagen definitivo», en *Tebeosfera*, n.º 0 (2016). Disponible en https://www.tebeosfera.com/documentos/francisco_franco_general_ejemplar._un_lavado_de_imagen_definitivo.html

—«El estado de la ciencia. Investigación y cómic», en *Tebeosfera*, n.º 2 (2017). Disponible en https://www.tebeosfera.com/documentos/el_estado_de_la_ciencia._investigacion_y_comic.html

—*El cómic sobre la Guerra Civil*. Madrid, Cátedra, 2018.

—*La función del cómic*. Sevilla, ACT Ediciones, 2020.

—«Cómic y sociedad: *El Violeta* y la represión de la homosexualidad», en *L'Entre-deux*, n.º8 (2020). Disponible en https://lentre-deux.com/index.php?b=144

—«La visión alienígena del Planeta Cómic español», enVV.AA. *Tebeoría. Teoría sobre historieta en España*. Sevilla, ACT Ediciones, 2022, pp. 405-422.

—«La visión alienígena del Planeta Cómic español», *Tebeosfera*, n.º 18 (2021). Disponible en https://www.tebeosfera.com/documentos/la_vision_alienigena_del_planeta_comic_espanol.html

—«En busca del cómic perdido. Recuperación de la memoria del cómic en francés y otros idiomas raros», en *Tebeosfera*, n.º 24 (2023). Disponible en https://www.tebeosfera.com/documentos/en_busca_del_comic_perdido._recuperacion_de_la_memoria_del_comic_en_frances_y_otros_idiomas_raros.html

—«Los verdugos a través del cómic», en *Tebeosfera*, n.º 25 (2024). Disponible en https://www.tebeosfera.com/documentos/los_verdugos_a_traves_del_prisma_del_comic.html

—«La sonrisa. La sexualidad del clero», en *Tebeosfera*, n.º 26 (2024). Disponible en https://www.tebeosfera.com/documentos/la_sonrisa._la_sexualidad_del_clero.html

—«La mujer del futuro (en el cómic del pasado)», en *Tebeosfera*, n.º 27 (2024). Disponible en https://www.tebeosfera.com/documentos/la_mujer_del_futuro_en_el_comic_del_pasado.html

—«Francia en la Segunda Guerra Mundial vista por los cómics estadounidenses», en *Tebeosfera*, n.º 28 (2025). Disponible en https://www.tebeosfera.com/documentos/francia_en_la_segunda_guerra_mundial_vista_por_los_comics_estadounidenses.html

Matly, Michel y Alary, V.(eds.). *Narrativa gráfica de la Guerra Civil*. León, Universidad de León – Eolas Ediciones, 2020.

CuCoCrítica

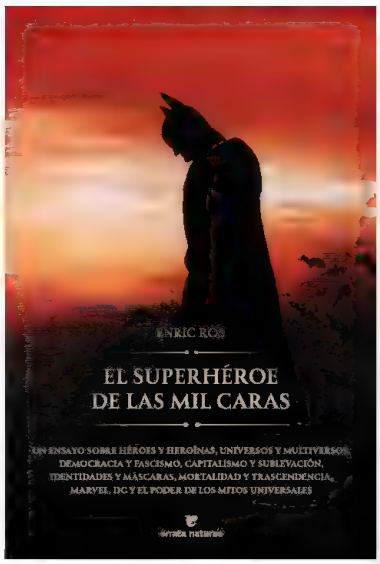
El superhéroe de las mil caras

Enric Ros

Errata naturae, 2025

DOI: 10.37536/cuco.2025.25.3226

Desde hace más de una década se ha puesto de moda en el mundo del ensayo vender el superhéroe «como». No se trata solo de hablar de superhéroes, de la industria que produce sus cómics ni de los autores y autoras que los crean. Hay que hablar de ellos «como si» fueran otra cosa. «Como» filosofía[1], «como» ciencia[2], «como» sujetos a los que sentar en el diván[3] y, por supuesto, también como mitos recurrentes en el inconsciente colectivo. No es siempre cosa de una moda, a veces es fruto del legítimo interés que, desde diferentes disciplinas, existe ahora por lo que antes era considerado como un género para adolescentes inmaduros. Supongo que lo que ha cambiado es que ahora esos adolescentes inmaduros son dueños de editoriales y medios de comunicación. Pero tampoco hay que descartar la posibilidad de que, detrás de la proliferación de este tipo de libros, haya a veces estrategias editoriales que tengan como objeto dar con una buena combinación de intereses —superhéroes y marca personal o, por qué no, superhéroes e inteligencia artificial—, persiguiendo con mayor ahínco la permanencia en los escaparates antes que un enfoque riguroso bajo el que estudiar este género tan controvertido.


ENRIC ROS
EL SUPERHÉROE
DE LAS MIL CARAS
UN ENSAYO SOBRE HÉROES Y HEROÍNAS, UNIVERSOS Y MULTIVERSOS, DEMOCRACIA Y FASCISMO, CAPITALISMO Y SUBLEVACIÓN, IDENTIDADES Y MÁSCARAS, MORTALIDAD Y TRASCENDENCIA, MARVEL, DC Y EL PODER DE LOS MITOS UNIVERSALES
errata naturae

No parece ser el caso de *El superhéroe de las mil caras* de Enric Ros, que publica Errata Naturae, y cuyo enfoque es precisamente uno de los que citaba antes: el estudio de los superhéroes a través de la lente del mito y del arquetipo, pero de una forma bastante documentada y con un claro interés en la materia que trata. El título hace referencia al famoso libro en

[1] Morris, Tom y Morris, Matt. *Los superhéroes y la filosofía: Libertad, verdad y justicia a través de los grandes del cómic y el pensamiento*. Barcelona, BlackieBooks, 2012.

[2] Scaliter, Juan. *La ciencia de los superhéroes: Los poderes y proezas de héroes, antihéroes y villanos y las leyes de la física*. Barcelona, Ma Non Troppo, 2011.

[3] Ceberio, Marcelo R. *También los superhéroes van a terapia*. Barcelona, Herder, 2014.

el que Joseph Campbell expone su teoría del monomito[4], tan apreciada entre guionistas de cine, psicólogos jungianos, folcloristas, teólogos heterodoxos y fans de Alan Moore. Una teoría que viene a decir que todas las historias son la misma historia: el viaje del héroe, que tiene estructurade ciclo —lo que los guionistas llaman el arco del personaje—, organizado en tres fases que coinciden con la fórmula de los ritos de iniciación: separación, iniciación y retorno[5]. Estas tres fases se pueden complicar bastante porque cada una tiene subdivisiones que pueden aparecer o no en una determinada historia o mito. Por ejemplo, la separación puede componerse (opcionalmente) de «la llamada de la aventura», seguida de «la negación a seguir la llamada», «la ayuda sobrenatural», «el cruce del primer umbral» y «el vientre de la ballena»[6].

Todo esto que suena tanto a cuento de hadas, sirve también para los líderes de cualquier religión desde Cristo a Buda, para todos esos héroes semidivinos que fundan civilizaciones como Hércules, pero también encaja perfectamente en personajes como Superman. El joven Clark Kent criado en un pueblecito de Kansas por una pareja de humildes granjeros sabe de su ascendencia alienígena por una «marca real» —la «S» nobiliaria de su familia— que guarda entre los restos del platillo volante en el que llegó a la Tierra. En un momento dado de su adolescencia, siente la llamada de la aventura y se traslada a la gran ciudad, Metropolis, donde decide vivir bajo una doble identidad. La ayuda sobrenatural la recibirá de las grabaciones que su padre, Jor-El, ha dejado entre los restos de la nave. Para Superman, el vientre de la ballena es la Fortaleza de la Soledad: un castillo situado en un desierto helado, a veces en el Ártico, a veces en la Antártida, donde puede realizar sus experimentos científicos, recuperarse de sus heridas y, por supuesto, reflexionar sobre las acciones que ha de emprender.

El libro de Enric Ros gira en torno a un hecho difícil de negar a la luz de ejemplos como este. En palabras del propio Ros: «"el imaginario superheroico" [actúa como] una reformulación de los mitos, que adquiere interesantes connotaciones psicológicas, sociales y políticas que nos sirven para entender mejor nuestro mundo» (pp. 17-18). La idea consiste en aplicar la metodología campbelliana y la derivada del psicoanálisis para analizar los elementos del cómic de superhéroes como si fueran «mitemas», es decir, las unidades mínimas de significado que componen un mito: la máscara, la marca del héroe, el laboratorio secreto, la fobia inconfesable, el punto débil del héroe, etc. Todas estas unidades, debidamente analizadas, albergan un significado psicológico para el lector que proyecta su personalidad en el cómic, como adolescente con deseos incumplidos o como adulto con una visión nostálgica sobre el pasado, y también encierra significados sociales, puesto que son una expresión de los deseos, fobias, neurosis y psicosis de una colectividad.

[4] Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México DF, Fondo de Cultura Económica, 1959.

[5] *Ibid.*, p. 35.

[6] *Ibid.*, p. 40.

Esto es precisamente lo que hace Ros a lo largo de varios capítulos detallando los diferentes caminos y obstáculos que afronta los superhéroes del cómic. Por un lado, está el héroe solar, como Superman, y por otro, el lunar, que ha de revisitar siempre su propia infancia: Batman o Daredevil. Son personajes que no han superado su complejo de Edipo y nunca lo harán (p. 90). Analiza la idea del héroe y su reflejo, muy presente en los cómics de Batman, sobre todo en la idea de que el villano es la proyección en negativo del héroe, al igual que la idea de la máscara tras la que se esconde el héroe, con los conflictos que representa usarla de una o de otra manera (p. 96). ¿Somos como Superman, que nos ocultamos tras unas gafas porque «tememos que descubran» nuestra verdadera personalidad? ¿O somos como Batman, que usamos una máscara porque «queremos ser» lo que esta representa? También está el mitema del monstruo, repetido hasta la saciedad en los cómics de superhéroes: Hulk, Lobezno, la Cosa. El adolescente que, saturado de hormonas, se encuentra de repente con un cuerpo lleno de impulsos incontrolables. Otro es el individuo concebido colectivamente como monstruoso que desafía las normas de la sociedad o simplemente el «tarado» —aquí Ros echa muy bien mano de Foucault—, que se entrega a placeres solitarios aun a riesgo de ser castigado por la familia o por su comunidad (p. 116); es el caso de la Cosa del Pantano, culpable de tener sexo vegetal con Abby Arcane, una mujer de carne y hueso.

Si una virtud tiene *El superhéroe de las mil caras* es su exhaustividad. Los temas que he enumerado hasta aquí son objeto de un solo capítulo: «La parada de los monstruos. Dioses, héroes y villanos». Tal vez hubiese sido deseable un mayor desarrollo de dichos temas, para ver cómo se relacionan entre sí, porque lo cierto es que la máscara que usa el héroe para acercarse totémicamente a los espíritus animales tiene mucho que ver con el tema del monstruo y este —que viene del latín *monstrare* o «mostrar»— nos lleva indefectiblemente a la sombra y al reflejo. Los tres son facetas de un mismo fenómeno: lo que uno pretende ser, lo que uno muestra y lo que uno oculta. Quizá de haber acudido a un autor como Jung para tratar los conceptos de máscara y sombra habría sido más fácil aclarar las relaciones que hay entre dichos elementos psicológicos, en lugar de recurrir a un fatigado compilador como Servando Rocha (p. 99).

Pero el libro tiene muchos más capítulos. El siguiente es un psicoanálisis del mito como el de Campbell, pero aplicado al superhéroe, que Ros titula muy apropiadamente «Superhéroes en el diván»; un mueble en el que están acostumbrados a tumbarse Peter Parker o Bruce Banner, al igual que villanos como el Doctor Muerte o el Duende Verde. El resto del libro lo completa un capítulo sobre el impacto de la muerte en el cómic de superhéroes («Pulsión de muerte»), otro sobre la proliferación de los multiversos y las metanarrativas —que Ros relaciona muy bien con las estrategias editoriales— y un capítulo final sobre la transgresión política, que abrazan ciertos autores y superhéroes («Superhomopoliticus»). A este último acaso se le puede achacar que ahonda demasiado en los ejemplos de siempre como Englehart, O'Neil, Miller, Moore, en lugar de hablar de otros menos estudiados como, por ejemplo, las sutilezas de ese Jack Kirby tardío. Habiendo dejado atrás a un Capitán América que luchó contra los nazis en la Segunda Guerra Mundial, felizmente liberado ya de las injerencias ideológicas de Stan Lee, encara a su héroe contra Henry Kissinger para cuestionar

su honradez[7] o le pone del lado de Gerónimo, para combatir a la caballería americana, y le hace abrazar las verdades del budismo a mediados de los setenta[8]. Otro ejemplo sería la obra de uno de los grandes olvidados de la industria del cómic, Rick Veitch, con *Watchmen* y *El regreso del señor de la noche* en su serie limitada *The One*[9], por no hablar de su etapa al frente de *La Cosa del Pantano* (1987–1989) en la que renegó del concepto mismo de superhéroe, al tener este su origen en seres en esencia destructivos: los humanos.

Hay que entender que, si la exhaustividad en cuanto a los temas que toca es la virtud principal de *El superhéroe de las mil caras*, tampoco es posible pedirle que, en cuanto autores, autoras, superhéroes y superheroínas estén todos los que son. El propio autor nos dedica un pliego de descargo en el prólogo: a todos los buenos lectores de cómics de superhéroes nos pierden nuestros gustos, sobre todo los de nuestra adolescencia y luego, solo luego, nuestras relecturas y los huecos que vamos rellenando. Escribimos sobre lo que hemos leído y sobre lo que nos gusta. No se puede dar gusto siempre al lector y, desde luego, siempre va a haber algo que este eche en falta. De todas formas, este libro no es una historia del cómic de superhéroes, sino un ensayo sobre un aspecto concreto del cómic de superhéroes. Ningún problema con eso. Pero sí existe un problema que tiene que ver no tanto con el tema de los superhéroes, sino a la hora de estudiar comúnmente un género, escoger un enfoque o marco metodológico para después seleccionar un corpus al que aplicar dicho marco. Hay que tener mucho cuidado al escoger el corpus porque de ello depende lo que queramos probar. Por ejemplo, era extremadamente común en los ensayos sobre historia de cómic escritos en Latinoamérica en los años 60, 70 y 80 dedicar un capítulo o un epígrafe al cómic de superhéroes estadounidense, sentenciándolo sumariamente como un subproducto de ínfima calidad, amén de ser la consabida basura imperialista diseñada para extender ideas colonialistas, etc. En definitiva, la decadencia final del gran cómic norteamericano que había visto su esplendor con *Flash Gordon* o *Terry y los Piratas*, como si *Flash Gordon* no fuera pura propaganda colonial o *Terry y los Piratas* careciese de demagogia imperialista. En realidad, es fácil llegar a este tipo de conclusiones sobre el cómic de superhéroes, que son a las que llegó el caricaturista e historiador mexicano Rius[10], si uno se fija en cómics como *Captain America Commie Smasher* de Atlas, *Fighting American* de Simon y Kirby o en general muchos cómics de DC y Marvel de los años 50 y principios de los 60[11], hasta que Stan Lee empezó a darse cuenta de que la mayor parte de sus lectores eran universitarios con una ideología mucho más progresista que él y tuvo que cambiar un poco la orientación de sus guiones.

[7] Kirby, Jack. *Captain America, vol.1, #193*. Nueva York, Marvel Comics, 1976.

[8] Kirby, Jack. *Captain America, vol. 1, Bicentennial Battles*. Nueva York, Marvel Comics, 1976.

[9] Veitch, Rick. *The One*. Nueva York, Epic Comics, 1985.

[10] Rius. *La vida de cuadritos*. México DF, Grijalbo, 1983, p. 143

[11] Sáez de Adana, Francisco. «Héroes anticomunistas. El caso del Capitán América "Commie Smasher" y de Fighting American», en *Tebeosfera*, n.º 21 (2016). Disponible en https://www.tebeosfera.com/documentos/heroes_anticomunistas_el_caso_del_capitan_america_commie_smasher_y_de_fighting_american.html

Está claro que el corpus que ha elegido Ros se ajusta como anillo al dedo para el estudio del mito poético que se propone. Son los personajes y autores que se prestan mejor a la visión arquetípica y transcultural del superhéroe tras la idea del monomito de Campbell: Superman, Batman, Spiderman, Hulk, Pantera Negra, Los Cuatro Fantásticos, Fénix Oscura, Puño de Hierro. Cualquier héroe que represente los polos de la luz o la oscuridad, que lleve una máscara totémica, que pueda tener un parecido, aunque sea remoto a un mito clásico, tribal, a un arcano mayor del tarot, a un elemento de la naturaleza, a un monstruo salido de una pesadilla, a un personaje de un cuento tradicional o incluso a una fuerza impersonal y abstracta del universo, cualquier héroe o villano de este tipo funciona a las mil maravillas dentro del libro de Ros. Así como funcionan autores como Jack Kirby, Jim Starlin, Grant Morrison, John Byrne, Alan Moore en sus mañanas de inspiración cósmica o en sus tardes deconstructivas… la lista es grande, para qué negarlo.

Sin embargo, si bien el elemento arquetípico es indiscutible en el cómic de superhéroes, no estoy de acuerdo con una afirmación que hace el autor, tal vez un tanto al vuelo, con demasiado descuido, en el primer capítulo del libro:

> Quizá, como ocurre con las grandes mitologías de cualquier civilización, lo menos importante sea, a la hora de tratar de comprender el papel que ha jugado en nuestra cultura el olimpo superheroico, la cuestión de la autoría. Como ya apuntó Rudolf Steiner, no es el hombre quien hace los mitos, «sino los mitos, o la sustancia arquetípica que revelan, los que hacen al hombre»[12].

Bueno, para empezar, los cómics de superhéroes no son mitologías al uso. De hecho, deberíamos entrecomillar la palabra «mitología» cuando hablamos de superhéroes porque no se dan varias condiciones necesarias para el mito: ni existe transmisión oral, ni son historias tradicionales aceptadas por toda una sociedad, ni tampoco encarnan el sentir de una colectividad. Cuando decimos que los cómics de superhéroes son «literatura popular» también hay que entrecomillar el término: son «populares» para el autor del libro que estamos reseñando aquí, para el autor de esta reseña y para un cierto número de lectores de esta reseña y esta revista especializada sobre cómics, pero no para la gran mayoría de los compañeros y las compañeras de nuestra clase en el colegio, en el instituto, en la universidad y en el trabajo. Es muy importante tener esto en cuenta. Por muy «populares» que nos parezcan hoy en día las películas del Universo Marvel, probablemente dejarán de serlo dentro de veinte o treinta años cuando pase, como dicen Martin Scorsese o Steven Spielberg, esta desgraciada moda. Así que hay que tener cuidado con cómo definimos «mitología» o «arquetipo».

A lo que voy es que los autores sí importan porque los superhéroes no son exactamente una mitología. Al contrario que los relatos míticos o los cuentos tradicionales, son una serie de historias escritas por seres humanos con nombres y apellidos que, con frecuencia, a pesar de las imposiciones editoriales y las presiones por mantener la «esencia de los personajes»,

[12] Barfield, Owen. *El arpa y la cámara*. Girona, Atalanta, 2019, p. 46 como aparece citado en Ros, Enric. *Op. cit.*, p. 26.

han luchado por expresar sus inquietudes personales, sus miedos, sus deseos, su carácter, su estilo y, en definitiva, sus psiques individuales en estas historias. No estamos hablando de Homero, un seudónimo que nos resulta conveniente para agrupar las sombras de los anónimos poetas que cantaron la *Ilíada* y la *Odisea*. Estamos hablando de Jack Kirby, un señor que, temiendo perder la vista, puso voz a sus miedos en boca de El Topo. Estamos hablando de Steve Gerber, quien creó a un superpato —Destroyer Duck— para destruir una corporación internacional idéntica a la Marvel. Estamos hablando de Frank Miller y Denny O'Neil, que hicieron de Matt Murdock una de las representaciones más realistas del trastorno de personalidad narcisista jamás escritas en el cómic estadounidense, alguien capaz de llevar a una exnovia al suicidio y preguntarse días más tarde de su fallecimiento si se estará sintiendo lo suficientemente culpable por su muerte.

Es decir, el cómic de superhéroes es arquetipo y mito, pero también puede ser muchas otras cosas más, gracias, precisamente, a que lo escriben y lo dibujan personas con nombres y apellidos que han dado cabida a sus obsesiones, problemas y luchas personales y políticas en sus cómics. Ann Nocenti o Chris Claremont, por ejemplo, no encajan tan bien en la visión arquetípica del género que propone Ros. Ninguno de ellos aparece demasiado en sus páginas pese a las reivindicaciones sociales y políticas de la primera en las páginas de su escasamente arquetípico Daredevil, consideradas la segunda mejor etapa del personaje, a la sombra de Fénix Oscura, los diecisiete años al frente de *La imposible Patrulla X* de Claremont por los que tiene un contenido melodramático que lo acerca más a las telenovelas de largo recorrido o al folletín sentimental, al que tan bien nos ha acostumbrado el *shōjo* manga. Al final, las más interesadas en esta visión arquetípica de los superhéroes, donde los nombres de los autores se borran en virtud de un «qué sé yo» esencialista del personaje, son Marvel y DC, pero no nos engañemos porque a ellos eso de los arquetipos no les importa un comino. Ellos lo llaman «continuidad». Es la palabra que inventaron para hacernos creer que todos esos personajes que otros crearon y ellos robaron tienen una esencia propia e inmutable y que, por lo tanto, no pueden ser dueños de nadie que tenga un nombre propio, pues en realidad pertenecen a una especie de inconsciente colectivo del que ellos, por supuesto, han obtenido licencia para explotar.

Roberto Bartual

Roberto Bartual es doctor en Teoría de la Literatura por la Universidad Autónoma de Madrid y profesor en el Dept. de Filología Inglesa de la Universidad de Valladolid. Ha escrito varios libros sobre el arte del cómic: Narraciones gráficas, La secuencia gráfica, Jack Kirby: una odisea psicodélica *y* Occulture: Alan Moore, al otro lado del velo, *así como numerosos artículos sobre teoría literaria y arte en revistas como* Goya, Studies in Comics, Mincho o CuCo, Cuadernos de Cómic. *Es autor de dos novelas,* Blitzkrieg *y* Díptico Espiritista.

El cómic y las artes. Acercamientos interdisciplinares

Enrique del Rey Cabero y José Antonio Morlesín Mellado (eds.)

PUV Universitat de València, 2025

DOI: 10.37536/cuco.2025.25.3299

Durante los convulsos años de la transición hacia la democracia en España, y en pleno contexto de lo que se ha venido a denominar «el *boom* del cómic adulto», vio la luz en nuestro país una colección que, bajo la batuta del editor Josep Toutain, planteaba un título cuando menos epatante: *Cuando el cómic es arte*. Esta defensa artística de uno de los medios de masas más influyentes del siglo xx era consecuencia directa de un proceso de legitimación cultural nacido una década antes, al calor de la posmodernidad. Era el año 1964 cuando el crítico de cine francés Claude Beylie amplió los límites artísticos para encajar al cómic como el «noveno arte». También era 1964 cuando Umberto Eco impactaba en los estudios sobre la cultura popular con su célebre obra titulada *Apocalípticos e integrados*.

Sin embargo, y a pesar de lo que podía parecer entonces, el vínculo entre arte y cómic se ha caracterizado por ser, como mínimo, complicado. Las razones son varias y complejas, pero entre ellas se pueden destacar las jerarquías que han marcado la relación entre el *high art* y el *low art* y que explican, en buena medida, cómo se han desarrollado los procesos de «artificación» y legitimación cultural en este medio.

En esa encrucijada de tensiones entre ambos mundos, el cómic y el arte, es donde se sitúa la obra coordinada y editada por Enrique del Rey Cabero y José Antonio Morlesín Mellado. La perspectiva multidisciplinar, adoptada a través de las voces de numerosos investigadores de diferentes áreas, otorga al libro una visión integral que sitúa en primer plano el carácter híbrido y multimodal del lenguaje verbo-icónico del cómic. Así, la visión yuxtapuesta de las distintas disciplinas se realiza a partir de las conexiones establecidas con cada una de las

artes que han conformado las categorías tradicionales, desde la pintura hasta la música, la poesía o el teatro. La aportación más original, sin duda, proviene de la inclusión de otras artes en esta clasificación, como son el videojuego, el diseño gráfico y la instalación artística y museística. Esta apertura de miras contribuye no solo a reflexionar en torno a la comprensión de la propia naturaleza del arte, sino también a integrar nuevos enfoques que ayuden a profundizar o a abrir nuevos caminos en el análisis del cómic.

La estructura del libro comienza, de hecho, con una visión de conjunto por parte de Julio A. Gracia Lana en torno al concepto de arte y su transformación. Gracia Lana se centra especialmente en la llegada de los medios de comunicación de masas, lo que le permite introducir de manera natural el desarrollo de la relación entre el arte y el cómic, pero también el debate suscitado entre ese medio y la propia disciplina académica de la que procede el autor.

A partir de aquí, la lectura de los distintos capítulos transita por las relaciones entre el cómic y cada una de las artes que vertebran el discurso, desde las más clásicas hasta las más novedosas. El libro parece partir de la característica más importante que posee el cómic, como es la integración visual y narrativa en su lenguaje, para iniciar el discurso a partir de la novela, la poesía, el teatro y la pintura. En todas estas categorías artísticas cobran especial relevancia las aportaciones teórico-conceptuales desde las distintas disciplinas, uno de los puntos fuertes que contribuyen a nuevos enfoques para los estudios del cómic.

De la novela se encargan Giorgio Busi Rizzi, Benoît Glaude y Eva Van de Wiele, quienes beben de la narratología para establecer una serie de características específicas del lenguaje historietístico. Sin embargo, también aprovechan lo que puede aportar la sociología cultural, al adoptar los conceptos de «artificación» y «fabricación de patrimonio» para una mejor comprensión del nacimiento y el desarrollo de la novela gráfica. Las intersecciones entre poesía y cómic son examinadas por Enrique del Rey Cabero, quien se pregunta acerca de la terminología surgida en esos puntos de conexión y lo que esta «fusión» propone para el propio cómic, que ve expandidos los límites de sus propias capacidades como lenguaje, aspecto este que parece compartir en su relación con otras artes. Por su parte, Francisco Sáez de Adana incorpora ciertas nociones teatrales, como la cuarta pared, para explorar las vinculaciones entre el cómic y el teatro más allá de la adaptación de un medio a otro. La parte visual de la historieta conecta directamente con la pintura, con cuyas especificidades comparte algunos aspectos, a la par que diferencias. Es por ello por lo que Francisca Lladó apuesta por estudiar los fuertes vínculos entre ambos a partir de cuestiones como la representación y la conformación.

El siguiente grupo de capítulos, que pueden leerse como tres parejas de categorías que dialogan entre sí, ahonda en la arquitectura y la escultura, la música y la danza, y el cine y la fotografía. Enrique Bordes aborda los espacios comunes, no siempre evidentes, en los que se han relacionado de manera bidireccional el diseño arquitectónico y la propia composición de la historieta, entendiendo así al cómic como «un tipo de arquitectura» (p. 147). La arquitectura y la escultura tienen puntos en común con la historieta que resultan muy interesantes, si se atiende al principio de la secuencialidad, uno de los que más ha marcado

el estudio del lenguaje del cómic. Es a partir de la representación secuencial, en particular la «secuencia relato» y la «secuencia mimética», desde donde Roberto Bartual propone un viaje por las influencias mutuas entre el cómic y la escultura narrativa.

Por otro lado, se encuentran los estudios dedicados a la música y a la danza, que analizan las sinergias con el lenguaje historietístico a partir de los patrones rítmicos, en el primer caso, y de la interpretación visual del movimiento, en el segundo. José Manuel Trabado se introduce en la presencia de la música en tres tradiciones muy distintas del cómic —la prensa norteamericana, el *comic book* y el manga— para concluir que los diálogos entre ambos se han desarrollado a partir no solo de las adaptaciones, sino también de una cultura iconográfica compartida. Manuel Gutiérrez, por su parte, ofrece una panorámica que, desde algunos conceptos teóricos hasta el análisis de ciertas obras, ofrece una visión de conjunto que aporta ideas nuevas en torno a cómo se representan el movimiento y el tiempo y cómo se construye el espacio en uno y otro arte.

Además de en la danza, el movimiento —o la ausencia de él— es uno de los aspectos más importantes que forma parte de las simbiosis entre el cómic y la siguiente pareja de categorías artísticas: el cine y la fotografía. Curiosamente, es el propio Gutiérrez quien ofrece una clave importante para entender la relación que ha establecido el ámbito académico entre el cómic y el cine:

> [...] las conexiones más estudiadas y evidentes han sido los paralelismos con la literatura o el cine, donde, con más frecuencia de lo deseado, el cómic ha sido fagocitado por terminologías y conceptos que enjaulaban dentro de dichos lenguajes, dejando a este en un segundo o tercer plano de importancia y relación (p. 213).

Siendo como es cierta esta afirmación, cobra mayor relevancia el enfoque aportado por Ivan Pintor en su acercamiento a las similitudes, pero especialmente a las diferencias, entre el lenguaje cinematográfico y el historietístico. Para ello, se acerca a la obra de Milton Caniff de principios del siglo xx, así como al cine francés y su relación con la escuela franco-belga, pero también al cine de superhéroes, desde los seriales de mediados del siglo pasado hasta los largometrajes actuales. Todos ellos han conseguido que los diálogos entre el cómic y el cine, en ambas direcciones, hayan visitado nuevos caminos a partir, entre otras razones, de los propios avances digitales.

Desde el estatismo de la imagen fotográfica, Gerardo Vilches propone un acercamiento novedoso, en tanto que poco estudiado hasta hoy, a las relaciones establecidas con el cómic y la imagen dibujada. En primer lugar, se sitúa en medio de una de las cuestiones que más teoría ha generado en el ámbito de la fotografía, desde los clásicos como Walter Benjamin, Susan Sontag o Roland Barthes hasta obras actuales de Joan Fontcuberta: la representación de la realidad y la verdad. Vilches acude al propio nacimiento de ambas artes en el contexto benjaminiano de la reproductibilidad técnica y la democratización del arte para arrojar luz a las diferencias en el propio acto de mirar una fotografía o un dibujo, para entender así el valor documental de la primera en cómics de no ficción. En segundo lugar, avanza en las

relaciones establecidas a partir de los usos referenciales de la fotografía, pero también en el impacto que la cronofotografía pudo tener en las bases del lenguaje historietístico, gracias a la descomposición y la captura del movimiento.

Del concepto de democratización del arte se pasa, en la última parte del libro, al de cultura de la convergencia, entendida como «un espacio en el que confluyen diferentes plataformas y medios» que implican «una realidad multimodal en constante expansión, lo que da lugar a la aparición de diferentes posibilidades creativas individuales y colectivas» (p. 313). Este concepto define muy bien las aportaciones de las categorías artísticas más novedosas, que suponen el aporte más característico de este volumen colectivo: el diseño gráfico, el videojuego y la instalación artística. Todas ellas tienen en común la apertura de nuevas posibilidades expresivas en torno a la construcción narrativa, surgidas en buena medida de la hibridación o el intercambio entre los distintos medios.

En el caso del diseño gráfico, José Antonio Morlesín Mellado se sitúa en las interrelaciones con el cómic más allá de ciertas cuestiones bien estudiadas como la composición. De esta manera, y a partir del debate inicial todavía abierto de si se puede considerar al diseño gráfico como un arte más, profundiza en algunos de los recursos visuales y comunicativos que comparten entre sí y que modulan y enriquecen la narratividad del cómic, sobre todo gracias a elementos gráficos como la letra o la identidad visual.

En el caso de los videojuegos, tal y como evidencian Marta Fernández Ruiz y Rocío Serna, resulta fundamental aproximarse a su relación con los cómics a través de categorías conceptuales como la multimodalidad, la transmedialidad y la adaptación, así como atender a lo que aportan el intercambio y la combinación de los componentes más específicos de cada uno de ellos.

El cierre del libro, no solo desde un punto de vista físico, sino también discursivo, lo aporta María del Mar Flórez con un capítulo que gira en torno al espacio museístico y su relevancia en el proceso de artificación y legitimidad artística del cómic, que se ha visto muy beneficiado por la preservación, la investigación y la difusión que forman parte de los procesos de musealización y patrimonialización. Resultan sugerentes las anotaciones de Flórez acerca de las diferencias entre la exposición del cómic —descontextualizado de su objetivo original, que es ser leído y no expuesto— y el cómic de exposición, que define del siguiente modo:

> Estos están creados expresamente para ser expuestos, pensados para ese fin. Y entroncan con la corriente experimental del cómic, desbordando la superficie de la página hacia la sala de exposición del museo o galería, ofreciendo formas de lectura alternativas con intenciones inmersivas (p. 346).

Así, el cómic de exposición traspasa los límites de su propio formato para alcanzar otras posibilidades que ofrecen, por ejemplo, las instalaciones artísticas y el arte expandido. Las

líneas de investigación sobre las interrelaciones entre el cómic y los museos abren, por lo tanto, todo un campo de oportunidades para analizar y entender el lenguaje historietístico.

En definitiva, el debate y la reflexión que suscita la lectura completa de este volumen supera con creces el objetivo de cada uno de sus capítulos, sin cuya capacidad de profundización individual no alcanzaría la multidisciplinariedad necesaria para desarrollar nuevos paradigmas de estudio e investigación sobre el cómic.

Elena Masarah

Historiadora especializada en el siglo xx español con una perspectiva de género y cultural, desde la cual investiga las relaciones entre historia, memoria y cómic. Es docente en la Universidad Europea de Madrid.

Aulas, historietas y TIC: el cómic como recurso transversal en la enseñanza universitaria. Un enfoque multidisciplinar desde la Historia, Lengua y Matemáticas.

Francisco Javier Rubio Muñoz (coord.)

Ediciones Universidad de Salamanca, 2025

DOI. 10.37536/cuco.2025.25.3296

En los últimos años, cada vez más docentes apuestan por utilizar el cómic como herramienta didáctica. En la educación primaria, era un recurso tradicionalmente muy empleado y cada vez lo es más en la secundaria, abriéndose poco a poco paso en la enseñanza universitaria. Más allá de iniciativas individuales muy loables, para que el cómic se asiente como una herramienta didáctica de primer orden es necesario que los nuevos docentes se formen en su aplicación y que, desde la academia, se investigue sobre su utilización y los resultados de esta práctica. Es por estos dos motivos que la obra colectiva coordinada por Francisco Javier Rubio Muñoz y publicada por Ediciones Universidad de Salamanca me ha parecido tan relevante.

En áreas del conocimiento como la Historia, el cómic se ha empleado con profusión. Multitud de obras tratan temas históricos, desde los grandes conflictos bélicos hasta historias personales situadas en cualquier época. Por esta razón es sencillo encontrar cómics que traten la temática específica que queremos trabajar en el aula. Al mismo tiempo, cómics biográficos o divulgativos también permiten su uso didáctico en materias como Literatura, Biología o Historia del Arte. El problema surge cuando buscamos obras para tratar temas muy especializados o bien para materias como Lengua o Matemáticas. Este es el elemento que me ha parecido más interesante de *Aulas, Historietas y TIC*: los futuros docentes crean sus propios cómics para tratar los contenidos concretos que necesitan. Este enfoque dota de una gran versatilidad a la propuesta, ya que permite crear material didáctico de cualquier temática, por específica que esta sea, y adaptado a cualquier nivel educativo.

La propuesta de Rubio se centra en el uso del programa Pixton, mediante el cual el alumnado y los futuros docentes crean sus propios cómics de forma sencilla. Existen diversos programas para crear cómics de forma digital, pero, como comentan los autores, Pixton destaca por su facilidad de uso y por la multitud de elementos prediseñados que incluye. Tras una breve explicación, el funcionamiento del programa es muy intuitivo y consigue unos resultados efectivos de forma rápida. La combinación del cómic con las tecnologías

digitales, tan presentes en nuestras aulas, amplifica la idoneidad de la propuesta y facilita en muchos casos el proceso de enseñanza y aprendizaje. Pese al debate que suscita el uso de las pantallas en educación[1], es indudable que su uso bien guiado y estructurado es beneficioso.

El trabajo coordinado por Rubio se articula en seis capítulos: el primero está dedicado a realizar una introducción general al cómic como herramienta didáctica, con una atención pormenorizada al cómic digital; el segundo se centra en el uso de Pixton en la clase de Historia e incluye un ejemplo práctico; el tercero se adentra en el uso del cómic para la formación de los docentes de lengua; el cuarto se enfoca en la enseñanza de las matemáticas e incluye ejemplos de materiales creados con Pixton por futuros docentes; y, por último, los

Os presento: Aulas, Historietas y TIC
¿Cómo?
¡Me interesa mucho!
¡Podréis crear vuestros propios cómics para enseñar!
Imposible
¡Genial! ¡A mi alumnado le encantará!
¡Con Pixton! Es muy fácil.

Fig 1. Breve cómic elaborado con Pixton para demostrar la sencillez y la accesibilidad de su uso. Elaboración propia.

capítulos quinto y sexto analizan diversas experiencias didácticas y muestran la valoración de quienes se han formado con esta metodología. Por todo ello, *Aulas, Historietas y TIC* es una propuesta muy completa, que resulta de especial interesante para quienes nos dedicamos a la docencia y creemos en el valor didáctico del cómic.

Como mencionaba anteriormente, el giro copernicano que supone que sean los docentes quienes creen sus propios cómics digitales es muy sugerente. Tradicionalmente, el cómic se ha utilizado leyendo obras ya publicadas para extraer unos conocimientos o bien como medio de expresión del alumnado para narrar una historia. Esta nueva vía permite que utilicemos el cómic directamente para tratar los contenidos o trabajar las competencias que deseamos, sin necesidad de intermediarios y, por tanto, adaptando el material didáctico (el cómic) a la realidad concreta de nuestras aulas.

Cada vez somos más los y las docentes que creamos nuestros propios materiales, pero aún predomina de forma abrumadora el uso del libro de texto. Esto provoca que generalmente

[1] Véase Sánchez vera, María del Mar. «El debate sobre las pantallas en el aula: mitos y realidades», en *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa,* n.º 17 (2024), pp. 1-11.

tengamos que, en el mejor de los casos, adaptar los materiales que las editoriales nos proporcionan. Con el nuevo enfoque que propone *Aulas, Historietas y TIC* y con la facilidad en el uso de Pixton, creo sinceramente que podemos convertir estos cómics creados por nosotros mismos en un material didáctico muy atractivo para nuestro alumnado. Como muestran las tablas del último capítulo, la satisfacción entre quienes utilizaron el cómic digital elaborado con Pixton como recurso educativo es muy amplia. Es difícil extrapolar estos resultados, pero basándome en mi experiencia previa con el uso del cómic en aulas de secundaria, creo que los resultados serían similares.

Por último, me gustaría destacar otro aspecto que creo que es fundamental en obras como *Aulas, Historietas y TIC*, dedicadas a docentes y a la creación de materiales didácticos: la inclusión de ejemplos reales, puestos en práctica en entornos educativos reales. Como docentes, recibimos constantemente sugerencias, recomendaciones y consejos de personas que raramente entran en las aulas. Asimismo, en numerosas ocasiones asistimos a actividades formativas muy poco concretas, que funcionan sobre el papel, pero que están muy alejadas del día a día en clase. Por ello, las experiencias didácticas y las actividades presentadas en el trabajo coordinado por Rubio son fundamentales para defender la idoneidad de su propuesta.

En definitiva, *Aulas, historietas y TIC: el cómic como recurso transversal en la enseñanza universitaria. Un enfoque multidisciplinar desde la Historia, Lengua y Matemáticas* es una obra necesaria, sugerente y que contribuye a consolidar el cómic como herramienta didáctica. Además, su novedoso enfoque nos abre un gran campo de posibilidades a quienes nos dedicamos a la docencia.

David Fernández de Arriba

Es licenciado en Humanidades en la especialidad de Historia por la Universitat Pompeu Fabra. Desde 2010 es profesor de secundaria. Es el creador del blog «Historia y Cómic» y actualmente publica microreseñas en la cuenta de Instagram del mismo nombre. Es coordinador del libro Memoria y viñetas. La memoria histórica en el aula a través del cómic, *en el que elaboró trece guías didácticas. También fue comisario de la exposición* Vinyetes Migrants. Còmic, migració i memòria. *Es miembro de la ACDCómic.*

CuCo, Cuadernos de cómic se halla recogida en los siguientes sistemas de evaluación, plataformas y bases de datos:

latindex

ERIH PLUS
EUROPEAN REFERENCE INDEX FOR THE HUMANITIES AND SOCIAL SCIENCES

Dialnet

DULCINEA

DOAJ DIRECTORY OF OPEN ACCESS JOURNALS

MIAR
Matriz de Información para el Análisis de Revistas

Revista publicada por la Editorial Universidad de Alcalá, con el patrocinio del Instituto Franklin.

Universidad de Alcalá

INSTITUTO FRANKLIN · UAH

Esta revista ha obtenido el Sello de calidad editorial y científica de las revistas científicas españolas FECYT.

2025 CALIDAD REVISTAS CIENTÍFICAS ESPAÑOLAS

FECYT

FECYT-698/2025
Fecha de certificación: 19 de diciembre de 2025 (9ª edición)
Válido hasta: 19 de diciembre de 2027

Esta obra está bajo una licencia internacional
Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0.

Esta revista acepta el envío de textos para considerar su publicación. Consulta las normas para ello en https://erevistas.publicaciones.uah.es/ojs/index.php/cuadernosdecomic/normaspresentacion

CuCo, Cuadernos de cómic aplica un sistema de evaluación de dobles pares ciegos con revisores externos (Double-Blind Peer Review).

Se concede derecho de réplica a los contenidos de *CuCo, Cuadernos de cómic* número 25, que podrá ser enviada, acompañada de nombre completo y apellidos a cuadernosdecomic@uah.es

Página web www.cuadernosdecomic.com

Las opiniones vertidas por los colaboradores no son compartidas necesariamente por *CuCo, Cuadernos de cómic.*

Inicio de la publicación: 2013
Año de edición: 2025 (diciembre)
Lugar de edición: Alcalá de Henares
ISSN: 2340-7867
Periodicidad: Bianual